

Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
Odsjek za sociologiju
Diplomski rad

Načini i kriteriji sklapanja poznanstava unutar online igara

Student: Lukša Mislav Vlajki
Mentor: izv. prof. dr. sc. Krunoslav Nikodem

Zagreb, ožujak 2017.

Sažetak:

Online igre postale su popularni globalni fenomen, te su pomaknute od sfere zabave za određenu populaciju do globalne zabave za različite demografske grupe. Prema rezultatima istraživanja igrači stupaju u prvi kontakt s drugim igračima pomoću chat kanal. Igrači prema kriterijima nacionalnosti, spola i vještine igranja određuju s kojim igračima će nastaviti razvijati neki odnos unutar online igre. Vještina igranja najviše utječe od svih kriterija na sklapanja poznanstava unutar online igara.

Ključne riječi: online igre, vještina igranja, spol, nacionalnost, world of warcraft, eve online, društveni kapital

Abstract:

Online video games have become a popular global phenomenon that have moved from a sphere of entertainment for a specific audience to a global fun activity for different demographic groups. According to the research gamers make their first contact with other gamers through chat channels. Gamers chose with which gamers they will form a relationship with according to criteria like nationality, sex and video-gaming skills. The criteria of a high video gaming skill is the most effective criteria for forming a relationship inside a online game.

Key words: online games, video-game skill, sex, nationality, world of warcraft, eve online, social capital

Sadržaj

Uvod	3
1. Ciljevi i svrha istraživanja	4
2. Teorijski okvir i dosadašnja istraživanja	5
3. World of Warcraft i EVE Online.....	8
4. Metodologija	11
5. Razlog odabire igre.....	12
6. Način provođenja vremena unutar online igre.....	13
7. Upoznavanje ljudi u online i offline svijetu	14
7.1 Online svijet	14
7.2 Offline svijet	21
8. Kriteriji kod upoznavanja ljudi u online svijetu	21
8.1 Vještina igranja (elitizam).....	21
8.2 Nacionalnost	24
8.3 Spol.....	26
9. Prijateljstvo u online svijetu	29
10. Status unutar servera.....	32
11. Anonimnost.....	35
12. Rasprava	37
Zaključak	40
Literatura	43

Uvod

Pojam online igara u ovom istraživanju odnosit će se na masovne online video igre popularno zvane *MMORPG* (*Multiplayer Massive Online Role Playing Games*). Pojam *poznanstva* odnosit će se na online stvorene odnose koji su slični poput onih u „offline“ svijetu samo što su stvoreni unutar online igara. Takvi odnosi kao i u „offline“ svijetu mogu biti različiti. Prijateljstvo, romantične veze, suradništvo s drugim igračima unutar online zajednica neki su od primjera takvih odnosa. Online igre postale su popularni globalni fenomen, te su pomaknute od sfere zabave za određenu populaciju do globalne zabave za različite demografske grupe. Prema recentnim podacima¹ u svijetu postoji oko 1.4 milijardu igrača koji igraju online igre. Vrijednost same industrije procjenjuje se na 27.5 milijardu američkih dolara. Neovisno o životu u zemljama visoke ili niske razvijenosti postoji mogućnost igranja svih ili nekih online igara koje omogućavaju stvaranje kontakta s ljudima iz svih mogućih slojeva društva. Shvaćanje stvaranja tih online odnosa su bitni za sociologiju zato što online odnosi imaju sve češći utjecaj na „offline“ svijet². Prema istraživanju³ provedenom u North Carolina State University 2014. godine online društvene interakcije ne zamjenjuju interakcije u pravome svijetu nego šire društveni život igrača. Dosadašnja istraživanja su se najčešće bavila demografskim karakteristikama korisnika online igara, te psihološkim utjecajima koje su te igre imale na korisnike u „offline“ svijetu. Razlike između stvaranja poznanstva u „offline“ i online svijetu su teme o kojim još nema dovoljno empirijskih socioloških istraživanja.

¹ <https://newzoo.com/insights/segments/pcmmo/>

² <https://www.sciencedaily.com/releases/2007/09/070915110957.htm>

³ <https://www.sciencedaily.com/releases/2014/03/140327111516.htm>

1. Ciljevi i svrha istraživanja

Ciljevi ovog diplomskog rad su dobivanje informacija od ispitanika koje će pomoći u boljem shvaćanju načina na kojem se sklapaju poznanstva unutar online igara, otkriti postoje li kriteriji te koji su kriteriji koje ispitanici imaju za sklapanje online poznanstva, te otkriti uz pomoć dobivenih informacija od ispitanika koje su razlike u načinima i kriterijima sklapanja online poznanstva od onih u „offline“ svijetu. Istraživačka pitanja koja će se pokušati odgovoriti unutar ovog istraživanja su:

1. Ispitanici koji su vješti igrači unutar online igara lakše će sklapati poznanstva za razliku od ispitanika koji to nisu
2. Ispitanici koji preferiraju anonimnost kod sklapanja poznanstva unutar online igara teže sklapaju poznanstva u „offline“ svijetu
3. Ispitanici koji otkrivaju svoj pravi identitet teže ostvaruju poznanstva unutar online igara

Dosadašnja istraživanja unutar društvenih znanosti nisu bila fokusirana na otkrivanje načina i kriterija koji igrači imaju tijekom stvaranja online odnosa s drugim igračima. Istraživanja su najčešće bila fokusirana na psihološki utjecaj online igara na pojedinca, demografska struktura igrača unutar online svijeta i odnosi stvoreni između igrača. Zbog nedostatka literature vezane uz specifičnost ove teme provedeno je eksplorativno istraživanje kako bi se pokušalo dobit informacije koje bi kasnije mogle pomoć u izgradnji teorije ili budućih upitnika za istraživanje ove teme.

2. Teorijski okvir i dosadašnja istraživanja

Prema različitim autorima različitih znanstvenih disciplina utjecaj virtualnih svjetova na pojedinca je raznolik. Prema nekim istraživanjima korisnici interneta sve manje provode svoje vrijeme s rodbinom, prijateljima i kolegama. Autori Nie i Erbring proveli su istraživanje o utjecaju interneta na pojedinca u Sjedinjenim Američkim Državama 1999 godine. Prema rezultatima⁴ istraživanja korisnici koji su proveli više od 5 sati tjedno na internetu gubili su kontakt sa svojom društvenom okolinom. Problem koji se često nailazi u ovakvim istraživanjima je zaključivanje da ispitanici ne stvaraju i održavaju odnose stvorene unutar *virtualnog svijeta*. Prema Howard Rheingoldu (2000: 6) „virtualne zajednice su društveno gomilanje koje se stvara od interneta kada dovoljno dugo i dovoljno ljudi stvara javnu diskusiju s dovoljno emocija da se stvori mreža osobnih veza unutar cyber prostora“. Autori poput Rheingolda i Jones ne vjeruju da internet ima samo negativne utjecaje na društvene odnose između pojedinaca. Steve Jones u svojoj knjizi *Virtual Culture: Identity and Communication in Cyberspace* objašnjava da *virtualne zajednice* imaju dva potencijala. Jedan od tih potencijala je ponovno stvaranje zajednice onakve „kakve smo ju znali“, te druga je lakoća spajanja svih ljudi zajedno zbog dostupnosti tehnologije. Steve Jones (2002: 10) tvrdi da smo:

„Stvorili ideju da politički, moralni i društveni problemi nastaju zbog nedostatka komunikacije, te ako poboljšamo komunikaciju isto tako ćemo riješiti različite probleme koji muče moderni život. Internet bi tako učinio zajednicu boljom. Trebao bi rezultirati u zajednicu koja je oslobođena od vremena i prostora, te bi nas oslobodila da ulazimo u diskusiju s ljudima nebitno o geografskim lokacijama i satovima, stvorila bi se zajednica od komunikacije a ne mjesta stanovanja i bitka, koji ne garantiraju komunikaciju.“

Igrači online igara mogu se gledati kao supkultura koja je sastavljena prvo od ponašanja igrača koja se izražava kroz jezik i ponašanje online lika. Tekst nije samo forma nego bitan element unutar te kulture jer igrači moraju znat „jezik“ koji se sastoji od različitih skraćenica i pojmova. Da bi vas prihvatili kao dobrog igrača morate znati jezik, dobro odraditi svoju ulogu kada igrate s ostalima i prikazati se kao interesantna osoba za igrati.⁵ Odnosi između igrača unutar online igara prema nekim autorima su slabi odnosi. Prema Eklund i Ask (2013: 10): „Za mnogo odnosa

⁴ http://www.nomads.usp.br/documentos/textos/cultura_digital/tics_arq_urb/internet_society%20report.pdf

⁵ Vidi Adams, S. "Information Behavior and the Formation and Maintenance of Peer Cultures in MassiveMultiplayer Online Role-Playing Games: A Case Study of City of heroes" u Proceedings of DiGRA 2005 Conference, Vancouver, Canada, 2005

stvorenih u WOW-u sama igra je fokus te bez te igre igrači riskiraju gubitak odnosa stvorenih oko tog fokusa“. Prema tome autorice tvrde da igrači imaju poteškoće u održavanju takvih odnosa jer takvi odnosi zahtijevaju da sami igrači odvoje više vremena nego što možda imaju za tu online igru. Sami igrači su svjesni te činjenice te zbog toga vjerojatnost da će „izgorjet“ osoba koja igra tu igru sve veća. Nadalje, sami igrači odrastaju uz te igre te kao što im se svakodnevni život mijenja tako se i mijenja njihov život kao igrači. (Elkund, Ask: 11)

Teorija društvenog kapitala također je utjecala na analizu rezultata ovog istraživanja. Bourdieu i Colemanove teorije bitne su za shvaćanje društvenog kapitala za koje je moguće da utječu na odnose igrača unutar online igara. Utjecaj koji neki igrači imaju nad drugim igračima zbog nekog „statusa“ na serveru moglo bi se objasniti uz pomoć teorije društvenog kapitala. Također, razlozi zašto i kako pojedini igrači ulaze u virtualne zajednice moguće je objasniti uz teoriju društvenog kapitala.

Prema Bourdieu (1992:119) *„društveni kapital je suma resursa, stvarnih ili virtualnih, koje su korisne individualcu ili grupi zbog posjedovanja održive mreže koja je manje više sadržava institucionalizirane odnose međusobnih poznanika i priznanja“*. Društveni kapital je funkcija koja se koristi kako bi pojedinac ostvario vlastiti cilj unutar grupe ili među pojedincima.

Coleman (1988) također definira društveni kapital prema svojoj funkciji. Prema Coleman (1988:98) *„kao ostale forme kapitala, društveni kapital je produktivan, omogućuje postignuća koji u pojedinim slučajevima ne bi bili mogući bez društvenog kapitala.“* Društveni kapital manifestira se u različitim formama koje su vrijedne u ostvarivanju pojedinih akcija koje mogu biti korisne ili štetne za druge. Fizički kapital vidljiv je zbog svoje materijalne forme, ljudski kapital vidljiv je zbog zanata s kojom vlada pojedina osoba a društveni kapital nije toliko uočljiv. Društveni kapital postoji unutar odnosa između osoba. Coleman (1988) pojašnjava tu tezu s primjerom grupe koja ima veliku razinu povjerenja između članova te grupe. Takve grupe imaju veću vjerojatnost postignuća nekog cilja nego one koje to nemaju. Coleman u svojem radu objašnjava ovaj fenomen kroz primjer tržišta dijamanta u New Yorku. Osobe koje žele procijeniti vrijednost nekog dijamanta posude taj dijamant osobi koja će znati kako procijeniti vrijednost tog predmeta. Potrebna je velika razina povjerenja u drugu osobu da vas ne bi ta osoba prevarila. Većina koja se bavi ovim poslom su članovi židovske zajednice u Brooklynu. Osobe koje prodaju i koje procjenjuju vrijednost dragog kamenja pripadnici su iste kulture i religije. U slučaju da jedan član

prevrati drugog člana to bi značilo izbacivanje iz te zajednice. Gubitak obitelji, prijatelja i mogućnosti poslovanja motiviraju pojedinca unutar te grupe da pravilno odradi svoj posao. To prema Colemanu stvara veće povjerenje unutar te grupe što povećava efektivnost poslovanja svih. Slično bi se moglo u ovom istraživanju gledati na odnos između igrača u online igrama. Grupa igrača koja ima veći stupanj povjerenja trebali bi riješiti sve online zadatke koji su im zadani. U slučaju da njihove vještine i povjerenje nije dovoljno razvijeno šanse da uspiju u svom zadatku su niske. Mreže koje se stvaraju između igrača omogućavaju nekim igračima da bolje „preživljavaju“ u online svijetu.

Iako ciljevi ovog istraživanja nisu proučavanje društvenog kapitala online igrača, teorija društvenog kapitala pomaže u boljem shvaćanju na koji način igrači stvaraju odnose s drugim igračima u online svijetu. Prema Jones Field (2008:1)“ *Teorija društvenog kapitala je ustvari jednostavna. Glavna teza može se objasniti uz pomoć dvije riječi: odnosi (su) bitni. Stvaranjem odnosa s drugima i održavanjem tih odnosa ljudi mogu postići ciljeve koje inače ne bi mogli sami postići.. Ljudi se povezuju kroz različite mreže te takve mreže često dijele zajedničke vrijednosti s ostalim članovima te mreže; do razine da se te mreže mogu gledati kao resurs tj. kao vrsta kapitala.*“ Jones Field (2008.) u svojem radu objašnjava da istraživanje društvenog kapitala uvijek nailazi na iste probleme. Dosadašnje mjere za istraživanje društvenog kapitala nisu adaptirane za ljude koji nisu iz Sjedinjenih Američkih Država. Ako je društveni kapital odnos između osoba taj odnos je pod utjecajem kulture i nacionalnosti pojedinca. Istraživačima je problem istraživati društveni kapital bez da zaključak ne postane dezinformacija.

3. World of Warcraft i EVE Online

Unutar našeg istraživanja devet od deset ispitanika igralo je ili igra online igru *World of Warcraft* dok jedan ispitanik igra *EVE Online*. Prije analize rezultata istraživanja objasniti ćemo što su te igre, koje su specifičnosti tih igara te pojmove vezane uz te igre.

Blizzard Entertainment izdao je *World of Warcraft* 2004 godine kao njihov prvi MMORPG-e. *World of Warcraft* je nastavak na popularni strategijski serijal *Warcraft* od iste kompanije. *World of Warcraft* je jedna od online igara koja ima najveći broj igrača. Tijekom listopada 2010 godine Blizzard Entertainment je objavio podatke⁶ da oko 5.6 milijuna igrača igra tu online igru, te su objavili da u 2014 godini oko 100 milijuna igrača je igralo tu igru od prvog dana lansiranja. Online svijet te igre zove se Azeroth unutar koje se dvije frakcije (Alliance i Horde) bore za prevlast u tom online svijetu. Igrači na početku stvaranja svoje online persone biraju server na kojem će igrati. Odluka na kojem serveru će igrači igrati ima velik utjecaj na odnos između drugih igrača. *Player Versus Environment* (PVE) serveri su serveri gdje otvorena borba između dvije zaraćene frakcije nije moguća, ali postoje mjesta unutar tog svijeta gdje su borbe između tih igrača omogućene. Takvi serveri više fokusiraju igrače na rješavanju izazova koji su izmišljeni od programera. *Player Versus Player* (PVP) serveri su serveri gdje je moguće napast igrače neprijateljske frakcije bilo gdje u svijetu. U trenutku kada jedan igrač ubije drugog igrača on dobiva „ponos“ što je virtualni novac s kojim se kupuje specifična oružja i oklop za borbu protiv drugih igrača. *Role Playing Server* (RP) serveri su serveri gdje igrači glume svoje online persone unutar igre. Nakon odabira servera igrači biraju rasu i klasu koju će igrati. Rasa određuje izgled igrača te odlučuje neke manje bitne razlike u jačini nekih atributa tog igrača. Klase određuju način igranja te ulogu koju taj igrač ima u online svijetu. Nakon što se napravi online lik igrači sudjeluju u različitim aktivnostima koje pruža igra. Prvenstveno je igračima cilj dići svog lika do maksimalnog nivoa koji je tom trenutku zadan u igri, do toga igrači mogu doći na različite načine. Glavni način je ubijanje kompjutersko generiranih neprijatelja te rješavanje zadataka koji su zadani od kompjutersko generiranih likova (*Non player character, NPC*). Nakon što igrač uspije doći do maksimalnog nivoa svojeg online lika otvaraju mu se opcije za aktivnosti poput *raiding* i *pvp-ing*.

⁶ <http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2015/11/03/activision-no-longer-has-to-fear-declining-world-of-warcraft-subscriptions/#48016aa11273>

Guild je virtualna zajednica unutar te igre koja može imati do 250 članova. Igrači ulaze u takve zajednice kako bi se povezali s drugim igračima da zajednički rješavaju određene aktivnosti. Neki *guild-ovi* su napravljeni za specifične aktivnosti (PVE ili PVP aktivnosti).

Raiding je aktivnost koja spada pod PVE aktivnost. Od deset do maksimalno četrdeset igrača pokušavaju zajedno riješiti izazove koje su smislili programeri. Ti izazovi su napravljeni u obliku virtualnih čudovišta koji zahtijevaju koordinaciju i specifične mehanike kako bi se mogle pobijediti. Kada igrači uspiju pobijediti ta čudovišta oni dobivaju *loot* (nagrade) koji sadržava oklope ili oružja koji su jači od onih prijašnjih koje imaju. Uz pomoć jačih oklopa ili oružja igrači imaju veću mogućnost pobijediti teže izazove.

PvP-ing (player versus player) je aktivnost u kojoj igrači se međusobno napadaju. Takve aktivnosti ima različitih. *Battleground* je bitka između osamdeset igrača u kojoj je cilj neprijateljskoj strani smanjiti bodove do nule. *Arena* je borba između timova igrača koji se bore za rangiranje među najboljim player versus player igračima u tom online svijetu. *Ganking* je napadanje slabih igrača od strane jačih igrača te onemogućavanje normalnog igranja zbog konstantnog ubijanja tih slabijih igrača.

World of Warcraft nudi igračima mogućnost igranja 12 različitih klasa, te klase mogu se svrstati u 3 arhetipa igranja. Prvi tip je *Tank*, igrači koji igraju ulogu *tank-a* rade manje štete neprijateljima ali zadržavaju njihovu pažnju kako neprijatelji ne bi napali ostale tipove koje imaju manje mogućnosti za preživljavanje. Drugi tip je *DPS* (*Damage per second*), uloga igrača u ovoj ulozi je napraviti veliku štetu neprijateljima svojim napadima kako bi što prije ubili neprijatelja. Zadnji tip je *Healer*. Igračima koji igraju kao *Healer* imaju ulogu liječiti ostale tipove kako bi preživjeli napade od neprijatelja. Iako nekoliko klasa unutar *World of Warcraft* imaju mogućnost biranja koji arhetip žele biti oni moraju odlučiti koji tip žele biti. Igrači unutar online igara zovu ove arhetipove „sveto trojstvo“. Kada igrači odlučuju zajedno rješavati neki izazov najčešće je nemoguće to postići ako nemaju sve arhetipove u grupi.

EVE Online je masovna online igra koja je smješтана u fiktivnom univerzumu. Dok je *World of Warcraft* fokusiran na magiju i fantaziju *EVE Online* je znanstveno fantastična online igra. CCP Games stavio je na tržište *EVE Online* 2003 godine. Igrači mogu birati samo jedan server za igrati. Kada stvarate svojeg online lika birate nacionalnost i spol unutar tog univerzuma. Za razliku od *World of Warcraft* igrači detaljnije mogu kreirati svoje likove nego u ostalim MMORPG-ima. To uključuje detaljno izrađivanje lica online lika. Ono što je specifično za ovu online igru jest sloboda koja pruža igračima. Igrači mogu raditi što god žele unutar tog univerzuma. Mogu se baviti rudarenjem, marketingom, piratstvom, korporativnim borbama itd.⁷ Ekonomija unutar ove online igre je „*player made*“. Rijetko mogu igrači kupiti stvari koje nisu napravljene od drugih igrača. Kako se sva radnja u ovoj igri odvija u svemiru jedino što igrači mogu kontrolirati jest svoj svemirski brod. U ovoj igri kada vas drugi igrač napadne i uništi taj brod tada ste taj brod zauvijek izgubili. Smrt kao i u većini online igara nije permanentna ali gubitak je signifikantniji unutar univerzuma *EVE Online*. Jedan od najpoznatijih događaja *EVE Online* bila je borba sektora B-R5RB. Zbog pogreške jednog igrača sektor je postao slobodan za preuzet od bilo koje osobe. Zbog jednog manjeg sukoba koji je nastao došlo je do bitke između 7,548 igrača te se šteta procijenila u vrijednost od 300,000 američkih dolara⁸.

Corporation (korporacija) je virtualna zajednica unutar *EVE Online* slična *Guildu* u *World of Warcraft*. Korporacije ako kontroliraju neki sektor unutar svemira određuju koliko će naplaćivati porez za transakcije provedene u bilo kojim svemirskim postajama unutar tog sektora. Također, korporacije mogu stvoriti ili kupiti svemirske postaje s kojima onda kontroliraju specifičan sektor. Maksimalan broj igrača koji se mogu pridružiti jednoj korporaciji je dvije tisuće igrača. Zbog činjenice da svi igrači igraju na jednom serveru aktivnosti koje spadaju u PVE i PVP nisu odvojene. Skoro pa svugdje možete napast druge igrače te možete rješavati izazove koje su stvoreni od programera.

⁷ <http://www.tentonhammer.com/guides/thirty-things-to-do-in-eve-online>

⁸ <https://community.eveonline.com/news/dev-blogs/the-bloodbath-of-b-r5rb/>

4. Metodologija

Provedeno istraživanje je kvalitativno i eksplorativno. Naše kvalitativno istraživanje provedeno je metodom intervjua, konkretnije metodom polustrukturiranog intervjua. Za naše istraživanje odabran je namjeren uzorak, koji se koristi kada se želi ispitati specifičnost određene populacije. Sudionici su odabrani namjerno vodeći se glavnom karakteristikom dugogodišnjeg iskustva igranja online igara. Uzorak je 10 studenata. Studenti su iz Sveučilišta u Zagrebu od 20 do 29 godina koji imaju dugogodišnje iskustvo s igranjem online igara. Istraživanje je provedeno u razdoblju od prosinca 2016 do siječnja 2017 godine. Zbog nedostatka literature koja se bavi specifičnošću ove teme odabrano je eksplorativno istraživanje.

Poziv za sudjelovanje slao se preko elektronske pošte koje su dobivene putem poznanika od ispitanika, te se čekalo na odgovor za sudjelovanje od ispitanika sve dok kvota za istraživanje nije bila popunjena. Na početku intervjua postavilo se pitanje pristaju li ispitanici na sudjelovanje u istraživanju te pristaju li da se taj razgovor snimi audio snimkom. Upoznali smo ih s temom istraživanja kao i načinom prikupljanja podataka koji su se koristili jedino u svrhu istraživanja. Odgovorili smo na sva pitanja postavljena od strane sudionika prije razgovora, te smo im omogućili da razumiju sadržaj istraživanja u kojem sudjeluju.

Ispitanicima smo objasnili da će se njihova anonimnost očuvati. Koristili smo pseudonime za prava imena ispitanika unutar transkripta. Također, pseudonimi su drugačiji od online imena sudionika te smo njihove osobne podatke zamijenili s određenim oznakama kako njihovi odgovori ne bi mogli dovesti u vezu s njima.

Intervju se snimao uz pomoć diktafona. Ispitanici su sami birali mjesto u kojem će se provoditi intervju, pri čemu se pazilo da ono bude takvo da omogućuje zaštitu povjerljivosti. Nakon što su svi podaci prikupljeni uz pomoć snimatelja zvuka ti podaci spremljeni su na osobno računalo istraživača gdje su dostupni samo istraživačima. Ispitanici su bili obaviješteni da mogu zastati i pauzirati snimanje te kasnije nastaviti sa snimanjem ako su oni to željeli.

Podaci su bili transkribirani te nakon napisanog transkripta sačuvani na sigurnom mjestu gdje su dostupni samo istraživačima u svrhu istraživanja. Podaci će biti sačuvani barem pet godina nakon ovog istraživanja.

5. Razlog odabire igre

Na početku intervjua ispitanicima je bilo postavljeno pitanje koji je razlog zašto su tu online igru (*World of Warcraft* ili *EVE Online*) najduže igrali te kako su došli do te online igre. Većina ispitanika odgovorilo je da razlog odabira te igre su bile potrebe da iskuse igre koje se odvijaju u virtualnom svijetu.

„Emm, mislim da je to bio osmi razred. Bili smo kod prijatelja i njegov stariji brat nam je pokazao World of Warcraft i onak interacto je s drugim igračima i tak neš kaj mi nismo vidjeli do tad i bilo je onak wao.

Pa smo odlučili da si moramo to nabavit.“

Prijatelji i članovi obitelji utjecali su na odabir online igre te općenito na želju da se iskusi igranje online igara. Većinski obiteljski utjecaj dolazio je od strane braće.

„Pa prvi put kad sam sjela za WOW me potaknuo moj brat. Ja sam sjela do njega i gledala sam što radi i meni je to izgledalo jako zanimljivo i super pa sam ga izgurala s kompjutera pa sam igrala ja. Sad napokon sam dobila kompjuter koji to može podnjet pa sam si ostvarila što sam dugo htjela.“

Ono što je bitno za naglasiti jest da niti jedan ispitanik nije počeo igrati virtualne igre bez neke skupine prijatelja s kojima je mogao zajedno igrati. Također, sam dizajn virtualne igre utjecao je na ispitanike da igraju tu specifičnu online igru.

„Pa u usporedbi s drugima (specifično s GW2 i Dofusom) ima bolje razrađene, balansirane likove, ima bolje priče ima više toga za raditi puno više sadržaja i puno više ljudi ga igra. Recimo specifično Dofus igra jako malo ljudi i onda je taj problem kad ti treba neko pomoć nešto a nema ljudi koji bi ti mogli pomoći možda su 2 osobe pored tebe u tom području, a Guild Wars ima po meni bolje vizualno, bolje izgleda od WOW i mislim da su ljudi zakačili samo zbog tog uključujući mene ali jako brzo postane dosadan jer questovi se ponavljaju priče su stalno iste imaš 5 gumbiju koje stićeš za spellove dok WOW opće da bi došao do maksimum levela ti treba ono 2 do 3 mjeseca ako to ne igraš baš svakodnevno baš jako puno, uopće da bi razvio svog lika dovoljno jak moraš puno vremena uložiti što samo po sebi stvara osjećaj zahvalnosti prema igrici, nije nešto što ti dosadi za 2 dana znači nisi bacio novce“

Za ispitanike nije bitno da je igra sama po sebi online. Način na koji se može provest vrijeme, količina truda koji se nagradi za igranje, vizualni i audio dizajn online igre bitno utječe na igrivost online igre za same igrače. Za ispitanika koji je igrao *EVE Online* kompleksnost same igre za razliku od ostalih online igara bio je odlučujući faktor da igra tu online igru

„Zapravo kompleksnost, smetalo me pojednostavljivanje različitih igara koji je trend koji se u zadnje vrijeme dosta stvorio i zapravo nedostatak što intelektualnog što onako skill challenge jer ovdje je od najsitnijih stvari pvp-based i stvarno je potrebno jako puno razmišljanja jako puno taktičkog gledanja što strateškog i taktičnog znanja skoro sve situacije elemente igre da bi se moglo izdići i doći do nekakvog nivoa.,,

Ispitanici nisu počeli igrati ove online igre samo da iskuse online svijet nego su bili fascinirani činjenicom da postoji platforma gdje oni mogu s prijateljima zajedno igrati u jednom virtualnom svijetu koja im nudi mogućnost da igraju s nepoznatim igračima iz cijeloga svijeta. Zbog nedostatka većeg broja ispitanika ne možemo zaključiti da je taj razlog univerzalan za veći broj igrača no mogao bi se ovaj razlog uzet u obzir u budućim istraživanjima koji bi se bavili specifično ovakvom temom.

6. Način provođenja vremena unutar online igre

Prema podacima dobivenim od ispitanika može se pretpostaviti da postoji tri tipa igrača kod provođenja vremena unutar online igara. Prvi tip je PVE igrač. To su igrači koji se samo bave aktivnostima unutar igre koje spadaju pod PVE kategoriju (raiding i slične aktivnosti).

„Pa radim stvari, dungeone, raidove s guildom ili s prijateljima i ono normalno radim stvari koje u igri trebam raditi svaki dan ili svakih par dana da ne bi zaostao ajmo reći u unaprijeđenju lika.“

Drugi tip je PVP igrač koji se bavi samo aktivnostima koje spadaju pod PVP kategoriju (arene i slične aktivnosti)

„U eve online ima taj jedan aspekt igre koji se zove pirates, oni su gusari. Hajdemo to pojednostavniti, ubijaju i pljačkaju bez diskriminacije.“

Treći tip je PVP/PVE igrač koji se bavi skoro svim aktivnostima koja pruža online igra.

„Sve radim, pvp, dungeoni, raidovi onda generalno prolaženje starog contenta baš što god igra pruži s time se bavim. Jedini dio igre koji se ja ne bavim su pet battlovi to je neš poput pokemona i to mi je stvarno bez veze to je jedini dio wow-a koji nisam taknuo.“

Iako su neki igrači možda PVE tip to ne garantira da će igrati na PVE serverima. Odabir servera određuje se najčešće kao mjesto gdje se većina poznanika ili prijatelja nalazi neovisno o tome koji su ciljevi i želje igrača kao samog igrača.

7. Upoznavanje ljudi u online i offline svijetu

7.1 Online svijet

Postoji nekoliko načina da se upoznaju drugi igrači unutar online igre. Primarno se koriste različiti kanali za komunikaciju preko teksta zvani „*chat*“ kanali. Svaki kanal ima svoju specifičnu ulogu. *Trade* kanal se koristi kako bi igrači mogli naći kupca, prodavatelja ili igrača koji im može stvoriti virtualne objekte koji su im potrebni za igru. *General chat* kanal je mjesto gdje igrači imaju slobodu da raspravljaju o bilo kojoj temi vezanu uz online i offline svijet. Ovdje često igrači objavljuju poruke da traže druge igrače da im pomognu u različitim aktivnostima.

„Znači postoji taj chat gdje znači imaš jednu kako bi to nazvao kanal gdje pišeš što hoćeš pisati kaj god to bilo i najčešće sam upoznao ljude preko različitih interesa.“

Igrači koriste specifične termine kada traže druge igrače za rješavanje aktivnosti poput PVP-a, raiding i slično. *LFM* je kratica koja se koristi kada igrači traže druge igrače za specifičnu aktivnost npr. „*LFM healer 10 man heroic Lich King have achi*“. *LFM* je kratica za looking for a member (tražim člana). Healer je tip uloge koja se traži, 10 man heroic je razina težine određene aktivnosti. „*Lich King have achi*“ je naziv te određene aktivnosti u ovom slučaju raid te igrač koji traži druge igrače traži potvrdu da su od prije već prošli tu aktivnosti. Potvrde su u *World of Warcraftu* prikazane kao *achievement* (dostignuće) koje se dobe kada igrač prođe neku aktivnost. Igrač koji je poslao ovu poruku traži drugog igrača koji igra klasu koja ima ulogu healera za rješavanje raida a Lich King u kojem sudjeluje 10 igrača, na višoj razini težine i traži potvrdu uspješnog rješavanja tog raida prije nego bi li prihvatio novog člana tima. Postoje različite kratice za lakše nalaženje drugih igrača. Looking for a Raid (LFR) je kratica gdje igrači traže druge igrače koji žele rješavati bilo koji raid. Looking for a group (LFG) je kratica koje koriste igrači koji traže drugu grupu ljudi za rješavanje bilo kojih aktivnosti koje zahtijevaju više igrača



Slika 1. Chat kanal u World of Warcraft

Preko chat kanala drugi igrači često mogu vidjeti objave od drugih igrača da traže nove članove za svoje *guild-ove*. Kako dosta aktivnosti unutar *World of Warcraft-a* zahtjeva više igrača za rješavanje neke aktivnosti, igrači stvaraju *guildove* kako bi imali skupinu igrača s kojom mogu lagano komunicirati te dogovarati za zajedničke pothvate.

„U početku je igra bila lagana do levela 15 to si mogao igrat sam kao single-player igra iako prvi susret s drugim igračima je kad se dođe u glavni grad to je do levela 10. Tu se prvi put susretnu drugi igrači pa su u trade chatu ljudi spamovali, trolali i pričali međusobno i to prvi put dolazi do nekog socijalnog druženja ali opet kasnije negdje oko levela 15 do 20 igra postaje teška i smanjuje se količina stvari koje si mogao raditi sam i onda si morao udružiti s drugim igračima otprilike tvog levela ili ako je neko veći htio pomoć da bi uopće mogao igrati tj. igrati optimalno.“

U svakom *guildu* postoji hijerarhija. *Guild Master* je vođa *guilda*, *Officer* su igrači koji imaju privilegiju da dodaju i izbacuju članove. *Oficiri* uglavnom pomažu *Guild Masteru* u organiziranju *guild-a* za različite aktivnosti. *Member* su članovi, a *Trial* su novi članovi koji su na probnom roku dok se ne dokažu kao dobri igrači koji mogu postati punopravni članovi. Na ovaj način igrač kada se pridruži *guild-u* upoznaje veći broj drugih igrača koji s njim dijele slične interese za tu specifičnu online igru. Primjer⁹ jednog *guild-a* koji traži nove članove bio bi objavljen na ovaj način:

„<Critically Acclaimed> is a semi-hardcore raiding guild on Bleeding Hollow. We are looking for like minded individuals who want to down content in an efficient laid back atmosphere. We strive to maintain an experience our players can enjoy which is why we have a low turnover rate with trials. While we do have a laid back atmosphere we still push to finish content in a timely manner. We are currently searching

⁹ <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20752387861>

for skilled players who share our goals and mindset. Here are some of the things you can expect out of <Critically Acclaimed>.

No required alts

- No split runs

- No forced main swaps if you play an underperforming class/spec

- No extended mandatory raid hours beyond our scheduled 10 1/2 hours, even during progression

We here at <CA> have a solid core of people, many of whom have been playing together since Cataclysm. The people we would like to recruit are those who want to be long standing members of a stable guild with Top 50 proven leadership. If you join us you will be given a chance to stand out and earn a raid spot in our core. We do not recruit for the bench, however we do swap people in/out for fights depending on group composition. We expect 100% attendance given our light raiding schedule. High-demand recruitment needs are as follows: Rogue, Ret paladin, Shadow priest w/ healing offspec, Boomkin w/ resto offspec. Our current raid times are Tues, Wed, Thurs 10pm to 1:30am est. “

Unutar ove objave *guild* objavljuje da traži nove članove koji bi ispunili njihove kvote. Te kvote uključuju višu razinu vještine igranja, mogućnost igranja u specifičnim terminima te klase i uloge koje se traže od strane *guilda*.

Igrači kada putuju kroz online svijet često dolaze do prepreka koje zahtijevaju više igrača za rješavanje a ne spadaju pod *raid* ili *dungeon*. U takvim slučajevima igrači često dolaze u kontakt s drugim igračima koji imaju isti cilj.

„Pa neke ljude koje sam upoznala sam upoznala čisto zato jer bude quest na istom mjestu u tom svijetu i tamo smo ja i još jedna osoba i očito radimo iste stvari ja ono nisam tj. još uvijek ne iniciram kontakt s ljudima ali obično ljudi iniciraju samnom kontakt pa smo u grupi zajedno. Znači dok smo u partyu komuniciramo i skužimo dal smo si simpatični dal si odgovarama da tu postoji neku mutual respect i to kad završimo quest se zahvalimo i obično se dodamo.“

Primjer bi bio da igrač putuje kroz specifično mjesto unutar online svijeta te ima zadatak da skupi nekakav objekt koji drži jedno specifično čudovište. Čudovište ima jake napade te lagano ubije igrače koji pokušavaju sami ubiti to čudovište. Igrač vidi da se oko tog čudovišta skupljaju drugi igrači te preko *chat* kanala traži druge igrače da mu pomognu. U trenutku kada igrači stvore grupu oni kreću u borbu protiv tog čudovišta, ako grupa uspije ubiti čudovište igrači će

dobiti objekt koji im treba kako bi završili zadatak koji im je zadan. Igrači s kojima su igrali mogu ili ne moraju nastaviti daljnju komunikaciju, ako se dobro slažu s drugim igračima koje su upoznali u toj grupi moguće je da će te igrače dodati u *Friend list*. *Friend list* je virtualna lista online „prijatelja“ koje su igrači dodali tijekom svojeg igranja. Lista služi kako bi vidjeli jesu li online u online igri igrači koje smo dodali pod „prijatelje“. Također, lista služi kako bi se jednostavno uspostavila privatna komunikacija s tim igračima.



Slika 2. *Friends List*

World of Warcraft u svojoj trećoj ekspanziji „*Wrath of The Lich King*“ integrirao je u svoj sustav novu opciju za lakše pronalaženje drugih igrača za rješavanje različitih aktivnosti.

Dungeon finder pojednostavio je pronalaženje drugih igrača. Veći dio ispitanika izrazilo je nezadovoljstvo s tom opcijom.

„Igraš jednostavno. Prije je bilo puno bolje to su sad polemike na internetu jel je prije ili danas bolje vannila vs trenutno content. Po meni je prije bilo bolje što se tiče tog socijalnog djela jer prije nisu postojali ti da ti netko automatski baci sve što ti treba od igrača prije si ti morao pisat na chatu looking for 2 dps 1 healer pa onda ti se javi pa ti pričaš s tim čovjekom pa vidiš dal bi ti pasao pa linkaj mi ovo i ono. Bilo je puno više social aspekt igre razvijen dok danas sve sustav radi za tebe ti klikneš jedan klik on te spoji s random ljudima tako da taj socijalni dio se izgubio to je dovelo do toga da ljudi sve više i više te netrpeljivosti ti moraš imat neke određene item levele i stvari inače nema šanse da nećeš bit pozvan u neku grupu prije to nekak prije funkcioniralo više opuštenije malo ste si pričali preko chata i složili ste partiju i išli ste igrat skupa istu stvar za sve aspekte igre znači raidovi, pvp dungeoni.“

„U starom WOW-u ajmo reć da pričam isključivo o WOW-u to je bilo malo složenije moralo se u public chatu tražit ljude koji bi išli s tobom u te tamnice borit se protiv čudovišta i šerifa dungeon kako god mogu koristit anglizme tako su se trebali tražit ljudi što je puno više komunikacije nego što danas u wow-u gdje je cijela mehanika doslovno stisne se jedan gumb i upari te s ljudima bili oni komunikativni ili ne ti igraš s njima ako ne bude dobar igrač izbaciš ga i dođe drugi u starom wow-u što je definitivno bila prednost u startu znaš dal si dobio dobrog igrača ako je u stanju s tobom normalno komunicirat barem ima zdrav stav prema takvoj igri i suradnji makar bio cilj pobijedit neko čudovište u dungeonu.“

Dungeon finder koristi se tako da igrač odabere svoju ulogu, pronade aktivnost koja ga zanima te klikne na gumb za pronalaženje igrača. Nakon nekog vremena igraču se pojavi obavijest da će biti spojen s igračima za tu aktivnost te će biti teleportiran na tu lokaciju. Ova opcija je pojednostavnila način na koji se igrači spajaju za rješavanje aktivnosti, pogotovo je ova opcija pomogla serverima koji imaju manji broj igrača. Ispitanici su izrazili nezadovoljstvo jer smatraju da ovaj način spajanja igrača oduzima osjećaj odgovornosti od igrača da budu dobri u igranju jer ako budu izbačeni mogu naći drugu grupu igrača u kratkom roku bez reperkusija. Također, korištenje *Dungeon finder-a* nagrađuje igrače ako ga koriste. U ovom primjeru se dobro vidi kako igrači imaju kriterije koji su im bitni za uspostavu odnosa s drugim igračima koji će se objasniti u tom poglavlju.



Slika 3 Dungeon Finder

EVE Online prema ispitaniku ima drugačiji način upoznavanja drugih igrača.

„Zapravo Eve online je vrlo specifičan po tom pitanju zato što gubitak naprimjer brodova... zato što se radi o svemirskoj simulaciji je finalan ako nekome bude uništen brod on zauvijek gubi taj brod i većinu stvari koje su bile na njemu. Najčešće sam upoznao ljude tako što bi ih ubio, uništio bi im brod i onda bi im ponekad mislim ovisi kako kad ali najčešće bi bilo tad da bi mi čestitali na dobroj borbi i to se prenosi s pozdravom Good Fight i onda bi raspravljali o borbi što su napravili dobro i loše kako sam ja zapravo njih pobijedio ili oni mene i tu sam zapravo iznenađujuće puno poznanstava i prijateljstva stvorio što više moja trenutna ajmo reć organizacija unutar Eve Online se dijele igrače na korporacije i alijanse. Alijanse su savezi to su zapravo više korporacija ujedinjeni. Trenutno korporaciju u kojoj sam trenutno sam ušao tako što sam pobijedio nekoliko njih iz te korporacije bili su vrlo zbunjeni kao što se dogodilo.“

Unutar te online igre postoje također *chat* kanali koji se koriste za različite svrhe i upoznavanje drugih igrača, ali zbog svijeta unutar kojeg vas može napast bilo koji igrač bilo kada stvara se osjećaj nepovjerenja među igračima koji se upoznaju u tom *online* svijetu. Prema ispitaniku igrači više preferiraju upoznavanje preko *korporacija*. Kako bi igrač postao član korporacije (ovisno o zahtjevima *korporacije*) on mora proć kroz intervju i provjeru kako bi mogao pristupit korporaciji. Razlog tome je što postoji opasnost da novi član korporacije može biti špijun druge korporacije te pokušava pristupit informacijama koje bi bile kritične za uspjeh u pojedinim ratovima ili ekonomskim odlukama.

„Ovisno o pojedinoj korporaciji ali uglavnom upitnici preko sto pitanja, ispituju pitanja stvarno bizarna samo unutar igre ne odgovara se skoro nikad na nikakve osobne stvari ali znaju biti neka trick pitanja koja su složena tako da budu bizarna tako da se igrač očito snađe u bizarnoj situaciji. Najčešće se zapravo pita tj. pogleda postoji povijest likova znači lik koji je bio u pojedinim korporacijama prije najčešće se kontaktira neke dvije osobe iz prijašnjih korporacija da, ponekad se čak kontaktira tijekom intervju..“

Primjer¹⁰ takvog slučaja dogodio se 2013. godine kada je jedan igrač alijanse S2Citizens dospio do moći unutar korporacije koja mu je omogućila da raskine tu grupu te da ukrade virtualni novac te korporacije. Taj igrač bio je tajni član jedne druge konkurentne korporacije koja je već duže vrijeme planirala uništiti S2Citizens alijansu iznutra. U ovakvom primjeru se vidi koliko je drugačiji način komunikacije između igrača *EVE Online* za razliku od igrača *World of Warcrafta*. Različiti ciljevi i mehanike online igre utječu na način komunikacije kod igrača što će se daljnje obrazložiti u sljedećim poglavljima.

¹⁰ <https://www.pcgamesn.com/eve/eve-online-spy-disbands-major-alliance-inside-takes-400-billion-isk>

7.2 Offline svijet

Način upoznavanja drugih ljudi u offline svijetu je identičan kod svih ispitanika. Najčešće se dolazi u prvi kontakt preko zajedničkih prijatelja ili sredina u kojima se ispitanici nalaze. Neki ispitanici su izrazili da im je jednostavnije stupiti u kontakt s drugim ljudima u online svijetu za razliku od offline svijeta.

„U offline svijetu je zapravo puno teže stupiti u kontakt s ljudima tako imam osjećaj jer zato što igrice je ipak svi znamo zašto ju igramo svi znamo koji su nam ciljevi unutar igrice svi znamo da ti si lik ta klasa ti radiš to i to sadržaj je ograničen dok u offline svijetu je neograničeno mnogo sadržaja zašto tebi netko prilazi koja mu je motivacija ne hodate po gradu pa imate neke zadatke doduše ima i offline svijet uvjetno rečeno questove zajedno ste na nekom predavanju ili konferenciju upoznate se na tulumu nekog koga znate to je način kako ja upoznajem druge ljude preko interesa događanja što bi se moglo reći da je isto u online svijetu preko prijatelja zajedničkih interesa ali u online svijetu mi je lakše u tom smislu što znači da nema tu neke dublje priče motivacije nema tu neke čak dublje obaveze ništa te neće obvezat na tu osobu možeš biti slobodniji nitko te ne vidi nitko nemre procijeniti kako ti izgledaš nego se procjenjuje kako igraš kakav si tim player koliko si obziran prema drugima jesi škrt nisi škrt onda znaš točno zašto ako si socijalno inteligentan koje se karakteristike traže koje nisu onda ćeš naći one koje se traže i paziti na one koje nisu što je dosta jednostavnije u igrici dok u offline svijetu puno više kriterija početak personalan kriteriji koji u igrici nisu toliko izraženi“

8. Kriteriji kod upoznavanja ljudi u online svijetu

8.1 Vještina igranja (elitizam)

Tijekom istraživanja pokazalo se da ispitanici se svrstavaju u dvije kategorije igrača. Jedna kategorija je *elitist*, a druga je *casual*. Ispitanici koji su sebe prikazali kao *elitistima* imali su nekoliko zajedničkih obilježja. Elitisti zahtijevaju višu razinu vještine igranja kod ostalih igrača. U slučaju da naiđu na igrače koji nisu na njihovoj razini vještine igranja onda u većini slučajeva kod ispitanika odbijaju nastaviti igrati s tim igračima dok se ne popuni kvota dobrih igrača unutar grupe. Grupa ljudi s kojima igraju zatvorenog je tipa te se takvim grupama može pristupiti jedino ako ste kao igrač pokazali da imate adekvatnu opremu, oružje te potvrde da ste riješili teže razine aktivnosti u online igri (raid, dungeon itd.). Iako, sami ispitanici su svjesni toga da ne mogu

očekivati da će svatko biti na njihovoj razini oni i dalje očekuju barem jednu višu razinu vještine igranja kako bi nastavili stvarati neki odnos s drugim igračem.

„Znači da mi se baš i većinom igra s igračima koji imaju određenu dozu iskustva u tim igricama, poput mene i zato nisam toliko obziran prema novim igračima. Nisam nepristojan ali zaboravljam da je netko naprimjer tek nedavno počeo igrati igricu i onda mu počnem pričati o nečemu o čemu je on daleko od toga te mu nije važno u igrici ili ne zna. Onda skroz zaboravim da neki ljudi su tek ušli u takvu granu igrice nedavno ali osim toga mislim da sam korektan.“

Čak ako se stvori nekakav odnos između igrača koji sebe smatraju elitistima u trenutku kada jedan od igrača ne ulaže dovoljno vremena u samu igru da dalje ima tu istu razinu vještine igranja taj igrač po jednom ispitaniku bude izopćen iz tog dijela društva.

„U toj jednoj polovici imaš jako puno klasa... znači ja nisam bio najbolji od najboljih jer jednom sam upao u to društvo najboljih s čovjekom sam odigro ja mislim negdje deset igrara i on me tak efikasno odbacio. Nije nit komentirao da sam loš niti dobar samo me odbacio što bi značilo da nisam dovoljno dobar za njega. Tako da u tom nekom šlagu vrhuncu ja sam stekao lošu reputaciju jer nisam bio dovoljno dobar makar ono znali su mi ljudi reći i moj osobni prijatelji koji su igrali arenu samnom rekli su da, nebi ispo neki hvalisavac, da sam jako dobro igrao. Ja sam bio svijestan toga mislim bilo bi u krajnjoj liniji užasno da sam proveo toliko vremena na toj igri a da nisam bio dobar.“

Jedan ispitanik objasnio je koliko može „mentalitet“ elitista utjecati na odnos s ostalim igračima.

„Ja sam neka sredina, da elitist i ne elitist. Znači bila je faza kad je bio lich king, cataclysm i kraj burning crusada to je bila faza kad sam igrao u najboljem guildu na serveru i rušili smo realno first lich kinga i tada sam igrao s najboljima doduše zato jer mi se poklopilo oni su mene uzeli u neku pug grupu odradio sam s njima par raidova pa su me uzeli jer im je tank odlazio stjecaajem okolnosti. Danas možda zbog toga sam skloniji tom elitističkom pogledu jer me razmazilo da sam igrao s dobrim playerima i sad kad raidamo s ne pro playerima onda popizdim kada netko sjebe neku pizdariju ono izgubim živce kad dvadeset puta wipeas na bossu što je realno bezveze mehanika što bi se prošlo u čaš posla da ljudi paze šta rade i da poštuju neke mehanike tako da realno bi bilo nekakva sredina ne odgovara meni ona hardcore režim di si ti ne znam ni ja tri ili četiri puta tjedno po 6 ili 7 sati to su danas budalaštine da te guildovi traže 3 ili 4 alta da možeš split raidati. To su gluposti jednostavno to je previše vremena i živaca i svega ali opet kad već igraš casualy onda bi mi bilo uredu da ljudi s kojima igraš casualy da ipak igraju a ne da dođu mislim ima ekipe koja se pojavi jednom i to je to i ne pojave se ostalo vrijeme nit nema gear nit nemaju niš to je jednostavno po meni nema smisla to je druga krajnost neka sredina.“

Casual igrači prema ispitanicima imaju veću razinu tolerancije prema drugim igračima jer upravo oni nemaju tu najvišu razinu vještine igranja. Njima je najbitnije da se zabavljaju unutar te online igre. Zanimljivo je što u ovom istraživanju sve ispitanice su sebe prikazale kao *casual* igrače.

Vještina igranja kao kriterij pri sklapanju poznanstava s drugim igračima igra ključnu ulogu. Kod svih ispitanika najbitnije kod upoznavanja drugih igrača je dojam koji ostavljaju sa svojom razinom vještine igranja, nakon što se potvrdi razina vještine igranja onda ostali kriteriji mogu utjecati na daljni odnos. *Elitisti* i *casual* igrači očekuju barem jednu višu razinu vještine igranja kod igrača. Ta razina naravno ovisi o tome jeste li *elitisti* ili *casual* igrač. Najčešće se očekuje da igrač zna sve taktike za rješavanje izazova unutar neke aktivnosti, da imaju adekvatnu opremu (*elitisti* zahtijevaju najbolju opremu) i da odrađuju posao svoje uloge efikasno. U slučaju da igrač nema sve te odlike dolazi do različitih problema unutar skupine s kojom igra.

„Mogu ispričati nešto što mi se nedavno u WoW-u dogodilo a to je da mi više od pola gilde otišlo u jedan drugi guild. Guild je internacionalna znaci europski zato što je guild master pokušava biti elitist ali nije dobar igrač i pokušavao je ovaj on je planirao za World of Warcraft Legion znaci sljedeću ekspanziju koja dolazi za mjesec dana planirao je raidat pet dana tjedno što se gro ljudima nije odgovaralo zato što on nije sposoban igrati na toj očekivanoj razini od ostalih igrača.“

Bitno je napomenut da ispitanici nisu izrazili odbojnost prema novim igračima koji još nisu razvili vještinu igranja. Sasvim suprotno skoro svi ispitanici su izjavili da rado pomažu novim igračima koji još nisu shvatili kako najbolje igrati. Ispitanici ne prihvataju igrače koji imaju online lika na zadnjem level-u, a da ne znaju igrati svoju ulogu nit taktike za ubijanje nekog čudovišta. Kroz cijelo istraživanje u sve ostale kriterije koji se nalaze vještina igranja ima utjecaj na svaki od njih.

Jedan ispitanik pričao je o zanimljivim stvarima koje je doživio u *World of Warcraft-u*.

„Klinac od nekih 9 godina koji je bio u tom guildu u kojem sam bio ja i on je raido s ekipom gdje su svi bili punoljetni i oni su se svi prilagodili njemu i njegovim pravilima koje mu je mama postavila tipa da može samo igrati dva sata dnevno i da mora ići u devet sati spavati i onda je varijanta bila da bi se raidalo od 7 do 9 tak da on može raidati s nama a to je sigurno bilo iz 2 razloga 1 jer je bio jako dobar igrač a drugi razlog koji je možda bio važniji da je bio klinac i da je svima to bilo nekak drago ajmo reći.“

U slučaju da dijete s kojima su igrali ti igrači nije bio vješt igrač sigurno ne bi prilagođavali se njegovim terminima u kojima mu je bilo dopušteno da igra. Ovdje se vidi koliko je bitno drugim igračima da je netko vješt u igranju te koliko to može utjecati na odnos između igrača.

„Pa da da je glavno razlog je zato što je bio dobar igrač sigurno da je bio neki loš igrač da ne bi sad ljudi svoje vrijeme prilagođavali da bi neki klinac bio loš igrač, bio je dobar igrač a i možda je bilo isto važno što je bio simpatičan pa je možda svima bilo drago s njime igrati.“

Ispitanik koji igra *EVE Online* sebe smatra također *elitistom* iako mu je taj naziv nepotreban, ali želi biti u samom vrhu. Unutar te online igre vještina igranja najviše utječe na poštovanje koje igrač može steći od ostalih igrača. Saznati koliko dobro jedan igrač igra je veoma lako. Uspješnost unutar borbe može se provjeriti kod svakog igrača, ako imate uspješnost od na primjer 96% ostali igrači iz strahopoštovanja neće se usuditi vas napast (barem vas neće htjeti sami napast). Sam ispitanik definirao je to kao poštovanje prema „skillu“ (vještini).

8.2 Nacionalnost

Svi ispitanici kada im se postavi pitanje imaju li kriteriji kod sklapanja poznanstava u online svijetu najčešće odgovore s odgovorom ne. Tijekom samog intervjua iako sami ispitanici tvrde da nemaju kriterije osim vještine igranja kroz razgovor vide se očitost utjecaja nekih kriterija poput nacionalnosti i spola. Igrači otkrivaju za druge igrače koji su iste nacionalnosti na različite načine. To može biti igrajući s nekim igračem pa onda jedan igrač shvati po nazivu lika da je to možda osoba iz njegovog bližeg područja u kojem živi. Guildovi se također mogu specificirati kao guildovi koji samo prihvaćaju članove iz svojeg geografskog položaja.

„Sjećam se da sam s 14 godina imao prastar komp i došao sam u jednu zonu u wow u crossroads i vidio sam troll mage koji se zvao Hrvat i ostali smo frendovi i dalje 11 godina kasnije ne igramo se toliko zajedno ali čujemo se i dalje te otiđemo na pivu nešto.“

Jedan ispitanik na početku intervjua tvrdio je da mu nacionalnost nije kriterij kod upoznavanja drugih igrača

„To mi ne igra nikakvu igru znao sam igrati sa puno starijim ljudima od sebe tek kada sam počeo bio sam s dva engleza koji su imali već ženu i djecu bili su u četrdesetima i totalno smo se kužili baš smo bili iz zezancije baš sam se spremao za put u englesku i oni su mi dali stvari koje moram obić kad sam u Londonu.“

Na samom kraju razgovora ispitanik je izjavio: „*Ono što ti mogu sa sigurnošću reći da mi je puno jednostavnije biti u guildu sa stranim ljudima nego s domaćima što više bio sam u par balkanskih guildova bilo je svega od hrvata, srba i bosanaca baš ono stari balkan bilo je sve unutra nagurano to je apsolutno katastrofalno.*“ Ovo je bio čest slučaj da su ispitanici kasnije tijekom intervjua imali izjave koje su bila kontradiktorne sa početnom izjavom da nemaju kriterije. Ispitanik je daljnje obrazložio: „*Dobio sam dojam da se ljudi više ljute ako si „njihov“ nego ako su svi stranci nepoznati od nekud svi imaju onda neki distancu jer ono a ti si od tamo ne znam kako je tamo ne znamo se baš dobro ajmo biti ili možda su generalno drugi ljudi u drugim zemljama pristojniji što sam naglasio to mi je bitno da su pristojni jedni prema drugima tako bilo mi je puno ugodnije u stranim guildovima nego u domaćim i plus zezancija u domaćim se zna okrenut na stara pitanja država i bivših Balkana a nemam potrebu se u to uplitat u stvarnom a kamoli u imaginarnom svijetu.*“ Drugi ispitanik namjerno je izbjegavao situacije gdje bi se otkrila njegova nacionalnost.

„*Aha pa meni je većinom bilo svejedno jer sam imao neku averziju prema domaćim igračima jer bi bili dosta naporni kad bi skužili da smo hrvati onda onak bi napravili taj odnos nekak manje površan nego što je jer ste vi kao iz iste države onda on želi još više komunicirat s tobom a tebi se neda t.j meni se nije dalo. Najčešće bi izbjegavao svoju nacionalnosti čisto iz straha da ne bi bio netko iz Hrvatske i da mi počnemo komunicirat na hrvatskom jer smo hrvati a meni je to bio glup kriterij da postanemo jako dobri.*“

Također, jedan ispitanik tvrdi da igrači s područja Balkana namjerno izbjegavaju druge igrače s ovog područja.

„*Mislim to mi je najviše bilo u početku kad nisam nikog poznavao ja sam počeo igrat s prijateljem koji je nakon dva mjeseca presto pa sam neko vrijeme bio sam pa sam tražio ljude s kojima sam mogao igrat. Puno puta sam shvatio da ljudi za koje znam da su iz Splita ili Rijeke ili Bosne da znaju komunicirat da jednostavno neće komunicirat i to je uvijek bilo tako ili kasnije čak i ljudi koji imaju dvadeset ili trideset godina nisu volili komunicirat međusobno. Tako da vjerujem da taj fenomen upoznavanja puno drugčiji na ovom prostoru nego negdje drugdje.*“

Neki ispitanici izrazili su preferenciju da igraju s igračima s Balkanskog područja. Jedna ispitanica izjavila je: „*Što se tiče nitkog ne osuđujem na nacionalnost ali preferiram. Mi idemo u raidove četvero nas je plus jedan lik mislim ok je lik ali on je jedan stranac a jednom je došo neki došo je i skužio da pričamo na hrvatskom i reko to buraz ovo mi se nikad nije dogodilo kao hrvati ovo i ono. On se zove ne znam kak se zove živi na jarunu dodali smo se odma. Odma samo zbog toga*

što je Hrvat i da nije da je Jugoslaven nađeš nekog tako tko priča tvoj jezik odma reagiraš na to znači da da imam preferenciju. “Dokle god se mogu igrači sporazumjeti na jeziku koji oni znaju šanse za stvaranja nekog odnosa su veće ako ostali kriterij se ispune. Nacionalnost nije samo stvar jezika koji povezuje ljude nego i stereotipu da neke nacionalnosti bolje ili lošije igraju online igru. Prema jednom ispitaniku skandinavske zemlje imaju bolje igrače dok igrači s mediteranskog područja su općenito loši igrači.

„Bilo ih je to je isto ovisilo o vremenu igre mislim recimo uglavnom recimo nitko nije spominjao religiju nikad ni u jednoj fazi nije bilo ni tema razgovora ali nacionalnost isto su rijetko kad bila mislim bile su teme šalili se ljudi na taj račun i provocirali ali nikad to nije nikad uzimao za ozbiljno s tim da se osjetila dosta kulturne razlike uglavnom su ljudi sa sjevera nordijskog područja bili bolji igrači nego ljudi s mediteranskog su bili lošiji igrači i ljudi istočnog su bili opet ajmo reć poznati po tom da su kratkih živaca.“

U budućim istraživanjima gdje bi uzorak bio veći i obuhvaćao više nacionalnosti moglo bi se vidjeti jesu li ovakvi pogledi specifični samo za područje Balkana jer prema ovim izjavama ispitanika igrači s ovog područja se izbjegavaju namjerno ili jače povezuju zbog nacionalnosti.

8.3 Spol

Žene koje igraju video igre prema zadnjim istraživanjima čine 41% te skupine¹¹. Problem s takvim istraživanjima je što ne pokazuju koje igre igraju. Nije poznato koliko tih igara su online a koliko su offline. U *World of Warcraftu* igrači mogu birati koji spol će njihov online lik biti. Prema nekim ispitanicima igračice nisu bile česte te čak i ako su igrale nikad nisu dale do znanja da su ženskog spola. Razlog tome kaže jedan ispitanik je zbog maltretiranja koje je samo čuo da su se znala događati iako nije sam to vidio.

„Spol pa spol nije bio problem zato što je bilo jako malo cura i čak cura koje su bile, bile su izbjegavale reći da su cure praviti se da su muške a mislim ja sam tada bio već relativno star igrač počeo sam igrati s nekih 16 godina većina drugih ljudi bila je ne znam oko 12 ili 13 godina tako da čuo sam za dosta primjera da su cure maltretirane iako to sam nisam nikad doživio kasnije kad sam došao do u ozbiljnije

¹¹ <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/>

guildove gdje su ljudi komunicirali preko teamspeaka ili tako to onda je to bilo nešto više cura i tu je normalno funkcionirali tim ozbiljnijim guildovima često je bio uvjet da imaš 18 godina bilo kakvo vrijeđanje rezultirali izbacivanjem iz guilda i slično tako da su ti guildovi sami po sebi provlačili jedan zrelije igrače gdje je bilo nešto cura.“

Ono što je zanimljivo su izjave od ispitanica koje su pričale o svojim iskustvima kao djevojke koje igraju online igre. Često ne izjavljaju javno da su cure te pokušavaju to prikriti iako prema jednoj ispitanici drugi muški igrači primijete zbog drugačijeg ponašanja i komunikacije da je ona ženski igrač. Također, imaju osjećaj da muški igrači drugačije postupaju prema njima jer su ženski igrači te sami muški ispitanici su imali izjave gdje vjeruju da ženski igrači imaju bolji tretman nego muški igrači. Kriterij poput vještine igranja ima manji utjecaj kod stvaranja odnosa ako je ženski igrač prema nekim ispitanicama. Jedan ispitanik namjerno je igrao ženskog igrača kako bi mogao dobit besplatne stvari koje su mu bile potrebne od drugih muških igrača.

„Dok se ne priča s osobom direktno preko nekog medija skype ili tako nešto nisi siguran dal je to muško ili žensko osobno uvijek igram ženske likove jer ih je ljepše gledat dok trče mislim ne treba objašnjavat to više ali ovaj primjetio sam da su ljudi znatno pristojniji prema ženskim likovima u igrici čak sam jednom glumio ženskog lika u igrici da dobim novce jer mi se nije dalo skupljat za mount tak da sam dobio recept za 20 golda koliko mi je falilo da dobim taj mount jer su nekad bili skupi i to nije bilo lagano za skupit tako da ovaj bio to spol muški ili ženski nije mi bitno.“

Jedna ispitanica pričala je o svojem iskustvu kao ženski igrač gdje nije bila sigurna jesu li drugi igrači prema njoj postupali drugačije zato što je djevojka. Način i ton razgovora se promijeni u trenutku kada muški igrač primijeti da igra sa ženskim igračem.

„Što se tiče spola ja zapravo prihvaćam da su svi oko mene automatski muškarci i da ponekad me iznenadi kad je još jedna žena ono wao još jedna žena oh my god kao i to ali s druge strane ponekad se pitam jesu u situaciji način na koji se ljudi prema mene odnose zato što sam žensko što inače se ne pitam u stvarnom životu ali u igrici gdje je puno igrača stvarno muško to mi ponekad padne napamet. Sad recimo primjer toga eto u Pandariji ja nikad ne kažem da sam žensko jer ne jer zato što se bojim, zato što ljudi imaju stav da žene kažu da se žene da se njima popušta da im se daju pare da im se daju itemi neki a ja to nikad ne kažem i nikom ne guram u nos da sam žensko ali na nekakvu foru ljudi to uvijek skuže i mene to fascinira ja bi to istraživala taj lik u Pandariji kad je on mene zvao na lvl 100 ajme meni fkt sori nemrem i kužim mi smo sad pričali jednu minutu i on je reko hey ur a girl ja onak čak nisam ni htjela igrat čak sam rekla me and my partner jer to već implicira da sam cura ja sam onak da kao kak kužiš kak

shvaćać i nakon tog to je bilo u početku on je to skužio i ja se pitala jel on to sam tak pristojan prema meni zapravo tolerantan zato jer ima u mislima da sam ja žensko isto tako lik iz Britanije me odma pitao kako se zove i onda jebiga kažeš X si i odma kužiš i on odma haha dobro. Hrvatska je tak lijepa zemlja tako se nekak razgovarao smooth ja sam se samo pitala jel se on promjenio princip ponašanja zbog mene?“

Iz ovog primjera vidljivo je kako kriterij kvalitete igranja ima manju ulogu kada igrač koji igra je ženskog spola. Drugi igrač koji je veći level online lika te ima bolju opremu i razinu vještine igranja ima veću toleranciju za drugog igrača ako je ženskog spola. Je li razlog tome što ženski igrači su još novi fenomen unutar te supkulture treba detaljnije istražiti. Drugi primjer od ispitanice sličan je poput prijašnjeg gdje odnos između dva igrača se bitno mijenja u trenutku kada jedan igrač shvati da igra sa ženskim igračem.

„Jednom se dogodilo dečku da je ulogirao se na mog shamana imala sam jako niski dps nismo znali što je bilo pa je on otišao provjeriti i otišao je gledat šta ja radim krivo i ništa ne radim krivo imam dobru rotaciju i sve i pita u chatu e jel mi netko može pomoći oko shaman ne znam zaš mi je tak niski dps javile su mu se 3 do 4 osobe i jedan od tih osoba je jedan lik koji mi je isto pod friends zato što ga je dečko dodo koji planira napraviti youtube za shaman želi pomagati ljudima i on je došao u garrison jer tamo imamo još one dummies za vježbati i dečko je bio tamo i to ne i sad ne znam kako je razgovor tekao ali poanta je da je on isto shvatio da je moj dečko cura mislim u razgovoru kak se zoveš bla bla moj dečko se pretvarao da sam to ja on nije reko ja sam se ulogirao u account svoje cure jer mu to nije palo napamet jer to su jedan od tih osoba koje te upozoravaju da su to osobe koje glume žene on to zna ali drugi ne znaju njemu se predstavio kao cura i frajer mu je nudio da mu da shouldere item lvl 840 što je na početku igrice bilo kužiš i da ga provede u dungeon onda je moj dečko reko tom liku a ne ne moj boyfriende će me boostati on je imo potrebu mu reći da ja imam dečka koji je on zapravo onda je mene zanimalo kako taj razgovor izgleda kada moj dečko totalno ne kuži ljubomoru i te stvari mora reći nekom imam dečka dal bi taj čovjek nudio stvari da je samnom u stvari da je zna.“

Sami odnosi unutar guild-a također se mijenjaju kada postane jasno svima da s njima igra ženski igrač.

„I u guildu kao znaš ono kad cure jave na chat na voice chat onda čuješ ih na team speaku svi ih pozdrave one kažu dobra večer i svi odma večer večer. Dečko kaže ciao dobi jedan ciao ja kažem ciao i svi. Onda mi to malo smiješno dolazi neki faktor uče te da budeš pristojniji prema ženama to je tako razmišljati ljudi igraju wow a ponašaju se ko seljčine ali su svi fini jer si žena.“

Moglo bi se zaključiti prema ovim izjavama da kriterij spola bitno utječe na odnos koji će se stvoriti između dva igrača. Veća tolerancija, razina pristojnosti i generalno pozitivan stav očit je kod ovih odnosa.

9. Prijateljstvo u online svijetu

Kada ispitanici pričaju o prijateljstvima stvorenim u online svijetu najviše se referiraju na igrače koje su upoznali kasnije u pravom svijetu. Za one igrače koje smatraju isto online prijateljima a nisu iz njihove države tj. žive prema njima negdje jako udaljeno gledaju kao površno prijateljstvo.

„Što se tiče prijateljstva ne smatram da nije moguće ostvariti prijateljstvo preko WOW-a dapače upoznaš ljude tako ali za mene osobno to bi značilo da igram jako dugo s tom osobom ta komunikacija ide ide ide i upoznaješ se i to znači to bi mi dulje trajalo da postanem prijatelj s nekim online nego offline ali naravno postoje ljudi s kojima se možeš povezati recimo X i X sam upoznala tako da su oni i prijatelji dečka koji su počeli igrati wow isto kao i on i onda smo se u wowu prvo svi družili onda smo dečko i ja rekli gle idemo na kavu jer oni isto žive blizu nas i upoznali smo se preko wowa naravno to je srednja situacija jer dečko njih već poznaje jer ono ajde dobro idem ih i ja upoznat mislim naši ljudi igraju iz Zagreba da je tipa drugi guild dečko Lilith iz Zagreba on je meni simpatičan da je on iz Zagreba mislim da bi sigurno nakon par mjeseci mislim čak i prije mi smo već prolazili sadržaj zajedno da on živi u Zagrebu rekli bi mi idemo na cugu daj dođi s nama. Tu je neki geografski faktor koji nas odjeljuje.“

Sama online igra kao interes je ono što povezuje puno igrača, te je za neke dovoljan faktor da bi se ostvarilo prijateljstvo unutar igre i van igre.

„Kao što rekoh u guildove sam se tek kasnije upustio jer ne znam bilo mi je na početku bilo bed pričati ljudima ali to prođe s vremenom kada zaključiš da želiš bolje stvari a potrebna je komunikacija čak sam bio s par dobrih prijatelja ne mogu reći da smo mi sad dobri na razini kao što ću biti s nekim u Hrvatskoj s kim se vidim face to face ali kad se sretnemo u WOWu više nego dobro bi se nasmijali čak i kad smo skypeali ili koji smo već koristili medij da komuniciramo tokom raidova ovaj baš smo se znali do suza nasmijati mislim ono upoznaš ljude na razini nije ti to best friend niti ovakav friend ali znaš o njima nešto osnovno znaš kaj vole čak van igre i zezate se na razini na kojoj to stvorite to je baš specifična persona barem ono kak ja to vidim i kako ta osoba vidi mene. Tako su uvijek bile neke fore koje bi se radile tokom

tih raidova što bi posebno provociralo tu osobu jer netko želi uvijek doć prvi do bossa pa startat fight pa onda to netko drugi napravi gluposti sitnice ko će imat veći dmg i ta neka micro natjecanja sad ću ja sad ću ja bit bolji ovo ono tak neke gluposti koje na kraju znaju ispast dosta komične teško ih je sad narirati u doslovnom smislu.“

Za druge ispitanike to nije pravo prijateljstvo jer je površno. Sama činjenica da im je ugodno igrati s drugim igračima te da su u stalnom kontaktu dok su u online svijetu nije dovoljno da mogu nazvati to pravim prijateljstvom jer po njima neke intimnije stvari o pravom svijetu nisu raspravljene nit se raspravljaju.

„To je druga vrsta to nije prijatelj, sustav te tjera da ti se to zove frend ingame ali to nije prijateljstvo barem ja to doživljavam to je osoba s kojom voliš igrati i ugodno ti je. Mislim ti ćeš njemu javit kad igraš ili on tebi ali to nije prijateljstvo netko s kim ti dijeliš bilo kakvu intimu ili pričaš o bilo kakvim stvarim mislim ponekad da ali nitko ne zna tvoje stavove ili političke stavove to je poznanstvo ali malo bolje skim dijeliš jedan interes a prijateljstvo je priča za sebe.“

Jedan ispitanik pokušao je dat detaljnije objašnjenje što je to online i offline prijateljstvo

„Razlika je što recimo u online prijateljstvu reko bi da je to mislim nebi to nazvao prijateljom u pravom smislu te riječi reko bi da je to poznanik s kojim imaš neke dodirne točke oko kojih možeš pričat ali teško je u stvarnosti nać nekoga za kog ti možeš reć da ga zanima neka jako marginalna stvar koja tebe zanima recimo nekog zanimaju mislim to su uglavnom svi igrali ljudi sa sličnim interesima pa je tamo bilo puno lakše nać nekoga tko voli nisko budgetne horro filmove što se recimo u stvarnosti vrlo teško može a i dodatan element taj što zapravo ne poznaješ tog čovjeka i negdje u podsvijesti ti je da ga nikad nećeš vidjet i zbog toga nemaš neke inhibicije da te sram nešto reć pa da paziš hoćeš li ga uvrijedit onda neke tajne i to nije da sad ne smiješ nikom reć nego jednostavno govorit o nekim skroz bezvenim stvarima koje nisu bitne ali nikad nisam čuo da je netko barem dok se nisu poznali čisto online nitko nikad nije pričao o ljubavi o tom kako je nekom umro u obitelji o nekoj bolesti ili tako što je bilo neke lagane teme zabavne humor često i crni humor jednostavno zbog tog je vladala jedna puno lagodnija atmosfera i nije bilo tog nekog pritiska ili nije bilo nekog očekivanja ako ti je netko prijatelj u stvarnosti onda imaš neku obavezu da se vidiš s njim svako toliko da ga obavezno pitaš kak ti je ovo prošlo kak ti je na poslu kak ti je s curom dečko šta već ovo je jednostavno bili nešto potpuno casual i puno lagodnija atmosfera s druge stvare nisu to bili ljudi s kojima se moglo pričat o nekim ozbiljnim životnim problemima o nekim ozbiljnim stvarima što više ako se krenulo pričat o nekim ozbiljnim stvarima često bi ljudi počelo sprdat to je bila neka vrsta tabo tema. Tako da u biti potpuno je drugačija sad točno kako ne mogu reć.“

Zanimljivo je kako za igrače sama činjenica da netko igra tu igru dovoljan razlog da pokušaju stvoriti nekakav odnos. Online igre igraju ljudi svih mogućih godišta, zanimanja i političkih stavova te je fascinantno da jedna zabavna aktivnost poput igranja online igre može spojiti osobe iz svih mogućih slojeva društva. Neki ispitanici su izjavili da im je igranja online igre s već postojećim prijateljima poboljšalo prijateljstvo s tim prijateljima. Na pitanje što im je lakše upoznat osobu u online ili offline svijetu većina ispitanika odgovorilo je da im je lakše upoznat i stvoriti odnos u offline svijetu dok neki ispitanici su imali suprotan odgovor.

„Online me briga kak će me ljudi doživjet tak da mi je ajde možemo reć da mi je tak jednostavnije jer na kraju krajeva ljudi upoznaju imaginarnu osobu koju prezentiram što jesam jesam a šta nisam nisam a kad u stvarnom svijetu se predstavim to je to to je sve kaj ćeš dobit i kasnije će me to proganjati ili hvalit ovisi kak se predstavim tak da više mi je bitno dobro se predstaviti u stvarnom svijetu nego u imaginarnom.“

Jednostavnije im je „pročitat“ osobu s kojom imaju razgovor u lice nego s virtualnim likom, unutar online svijeta ne postoje kazne za laganje o svojem pravom identitetu. Sloboda u izražavanju samog sebe kroz online svijet pojednostavljuje igračima da stvore odnose za koje neki od njih smatraju da su ugodni, zabavni ali nimalo bliski kao što bi bilo prijateljstvo u pravome „offline“ svijetu. Nadalje, moguće je prema nekim ispitanicima da je jednostavnije prvi korak napraviti u upoznavanju drugih ljudi u online svijetu. Sama online igra je platforma koja pokušava što više igrača staviti u situacije gdje moraju komunicirati što dodatno olakšava prvi korak za razliku od pravog svijeta.

„Jer je tekstualno i onda možeš stvorit neki svoj identitet čisto preko teksta koji nije u ovisnosti od tvog izgleda ili materijalnog statusa ili bilo čega drugog nego samo ono kak ti pišeš odnosno kakav si karakter osobe tekstualnom obliku.“

Nekoliko ispitanika su svoja online prijateljstva prebacili u offline svijet. Osobe koje su upoznali tijekom igranja dovoljno su dobro upoznali da su odlučili ako je moguće te ljude upoznat u pravom svijetu te taj odnos razvijat van online svijeta.

„Imam konkretno baš jednog prijatelja iz Rijeke koji zapravo živio prije u Zagrebu ali se prebacio u Rijeku i njega sam upoznao preko EVE online i zapravo bio CEO korporacije u kojoj sam prije bio i vrlo baš smo se dobro skompali i izlazili van i družili se izvan toga i čak bila stvorila se mala ekipa ljudi koji su igrali eve online i jedno vrijeme je to vrlo dobro funkcioniralo ali najčešće je problem oko toga što

mmorpge povezuje ljude iz cijelog svijeta i teško je stvorit neka prijateljstva s ljudima koji naprije žive u Gruziji.“

10. Status unutar servera

Tijekom istraživanja ispitanici su izrazili kako je kvaliteta igranja nekog igrača bitan kriterij prema kojem drugi igrači odlučuju žele li ostvariti neki odnos s tim igračem. Svaki server se može gledat kao mala zajednica koja unutar sebe ima još manje zajednice u obliku guild-a. Ispostavlja se kako igrači koji imaju najbolju opremu, vještinu igranja, trofeje i slično imaju pozitivan status unutar tog servera. Status unutar servera tim igračima omogućava lakšem pristupanja svim aktivnostima koje se nude unutar online igre. Takvi igrači su traženi od svih guildova kako bi povećali šanse da mogu više težih razina aktivnosti riješiti. Zanimljivo je što ispitanici su poistovijetili osobe koje imaju status unutar servera kao osobe koje provode previše vremena unutar online igre.

„Mislim ja osobno nemam ambicije imat reputaciju jer za imat reputaciju mora jako puno vremena uložiti truda kojeg ja nemam nit nemam interes ulagati toliko vremena i truda ali mi je jako fora znati neke ljude da znaš da su to ti ljudi da znaš po čemu su ono ne znam ovaj je najjači mage na svijetu on ima youtube a što se tiče same reputacije jedina koja mi je važna reputacija mislim važna reputacija koju želim pridonjet je reputacija našeg guilda naše guild je devedesiti na serveru po pitanju rješavanja raidova i ono što mi je uvijek u glavi da ne želim biti ja ta koja će ono spustiti taj rang. Mislim to je ne moguće za jednu osobu ali svejedno ti je u glavi da daš svoj maksimum toj ekipi jer je njima važno a ja sam dio te ekipe pa je i meni važno. U tom smislu.“

Prema jednom ispitaniku u jednom dijelu *World of Warcrafta friend liste* mogle su imati maksimalno pedeset igrača što je bio dobar indikator za koga ste mislili da je dobar igrač te ima dobru reputaciju. Serveri prosječno imaju oko dvije tisuće aktivnih igrača u bilo koje doba dana, kako *friend liste* mogu imati samo pedeset igrača morali ste oprezno birati koga želite staviti na tu listu.

„Na friend listi si mogao imati samo 50 ili 100 ljudi a to je ljudima bilo premalo nisu to sad bili pravi prijatelji da su se nalazili ali svejedno se održavao kontakt preko igre i svi su imali pune te friend liste čak su se morali brisati neki da se drugi uvalu to je bilo i to su se vrlo brzo iskristalizirali dobri igrači i pristojni igrači i trolovi i flameri i važno da je dobar igrač ili najbolji raideri oni su stvarno imali određen društveni ugled na serveru.“

Ispitanik nastavlja kako takav društveni ugled olakšavao je tim igračima da uđu u *chat kanale* ili *guildove* koje su bile rezervirane samo za najbolje igrače, te su drugi igrači koji nisu bili na toj razini gledali te igrače s divljenjem.

„Tad je bio taj Shattrath centralni hub u Burning crusade-u i ti ljudi kad bi došli u grad među sve druge naravno imali bi bolji armor, mountove možda čak i titulu što je bilo rijetko ljudi bi im se doslovno klanjali meni se znalo dogoditi par puta kad bi neš postigli u igri ugled nekog teškog bossa ili nešto da se ljudi klanjaju traže za savjete ono pozdravljaju čak nekad davaju nešto malo golda i tako .“

„Jako je određivalo kad smo igrali taj lich king točno se znalo to je bilo sad su ti serveri spojeni u te nekakve skupine i to je jednostavno ne znam prije je bilo da se ja sam igrao death knighta u to doba tanka i bio sam tank koji je imao najviše hp na serveru i svi su znali jer sam forsao stamina iteme i to je bilo doba točno se znalo koji su top 15 healera, tanka točno se znalo koji su bili najbolji dps-ovi.“

Bitno je napomenuti da su se ispitanici požalili kako je s implementiranjem *dungeon findera* uloga statusa koju su igrači imali smanjena. Uz pozitivan status postoji i negativan status. Ako ste se kao igrač ponašali „toksično“ (neprijateljski, loše igranje itd.) drugi igrači znali bi za vas kao loš igrač te bi odbijali igrati s vama što je smanjivalo šanse da radite bilo koju aktivnost. Kako uz pomoć *dungeon findera* igrači mogu lagano ući u bilo koju grupu (isto tako i izaći) posljedice za toksično ponašanje nisu na istoj razini kao što su bile prije te funkcije. Za neke ispitanike zbog *dungeon findera* status na serveru nema više toliko utjecaj kao što je prije imao.

„Pa kod tog pitanja u WOW su bitne tri faze. Prva faza je bila do uvođenja dungeon finder jer dungeon finder je omogućio da se stvaraju grupe za dungeone i onda kasnije za raidove s drugim serverima i zapravo prije tog nego što bi išo u dungeon ili radi morao je bit dio guilda ili je sam morao nać grupu preko razno raznih chat kanala i samim time su igrači bili prisiljeni na komunikaciju i na održavanje socijalne norme a sad jednostavno s tim dungeon finderom ako uđeš u neki dungeon i tebi se ta grupa ne sviđa iz bilo kojeg razloga ti izađeš i ti klikneš gumb i ti si u novoj grupi za deset sekundi a prije to znalo trajat pol sata do dva sata ali kad si našo grupu jednostavno si morao biti pristojan pomagat i objašnjavat neke stvari da tu grupu održiš jer nije bilo alternative.“

Isti ispitanik se požalio kako je spajanje manjih servera u veće servere isto tako dodatno uništilo tu potrebu za komunikacijom između igrača gdje su statusi unutar servera bili bitni.

„To je ubiti funkcioniralo negdje tako do kraja Wrath of the Lich Kinga negdje 2012 bila kad je uveden taj dungeon finder kad su ljudi jednostavno mogli nać grupu kad su god htjeli zapravo odnos s drugim

ljudima na serveru postao je potpuno nebitan netko je mogao biti najveći kreten na serveru daleko je mogao naći automatski grupu s drugim ljudima na drugim serverima a to se zapravo poklopilo s eksplozijom facebooka i pojavom twittera jednostavno su ljudi prestali gledati kao socijalnu platformu i te svoje neke potrebe za društvenim mrežama zadovoljili su na facebook i twitteru i World of Warcraft je postao samo igra a samim time ti ljudi koji su bili dobri igrači i bili pozitivni na ovaj i onaj način su jednostavno izgubili na važnosti a onda je dodatno uništeno sa ne znam kad je točno bili mislim da je bilo s Cataclysmom 2013 kad su počeli spajati neke servere to su uglavnom bili serveri s malom populacijom poput mog spojili su nekoliko servera u jedan i tu je u biti potpuno uništen identitet servera dosta nas je volilo igrati na malom serveru iako je tu dalje riječ o 10 000 igrača ali puno se brže moglo znati ko je dobar igrač i tko nije a ovako se jednostavno stvorili ti megaserveri od stotina i stotina tisuća igrača i jednostavno uopće više nitko od inflacije ljudi nitko više ne postoji identitet servera ne postoji neki odnos neka hijerarhija čak i među guildovima više ništa ne znači biti u jednom guildu cijela ta društvena struktura se urušila zbog tog marginaliziranja servera.“

EVE Online prema ispitaniku ima drugačiji sustav vrijednosti koje određuju nečiji status unutar servera. Kako *EVE Online* ima samo jedan server na kojem svi igrači igraju reputacija igra veliku ulogu. Te reputacije mogu biti globalne ili lokalne. Globalne na razini da svi igrači unutar same online igre znaju za tog igrača, te lokalna razina gdje igrač ima svoju reputaciju unutar tog jednog sektora u svemiru.

„Vrlo teško je stvoriti globalnu reputaciju i to imaju samo najveći igrači ajmo reći najveći vođe velikih alijansi. Mislim pričamo o igrici gdje u jednoj alijansi može biti po par tisuća igrača to su vrlo ozbiljni igrači ali postoji nešto što se tako zove lokalna reputacija koja je u određenim regijama i područjima ti igrači su poznati tamo i događa se da oni koji su uspješniji njih više nitko ne želi se boriti s njima jednostavno uđe u sustav i svi odu u stanicu i čekaju da ode.“

Unutar te online igre ako poginete tijekom borbe vaše stvari nestaju tj. drugi igrači ih mogu uzeti. Upravo zbog toga ako je jedan igrač kao što je ispitanik spomenuo poznat svima ili u manjim sektorima drugi igrači jednostavno izbjegavaju borbu s tim igračem zbog straha da će izgubiti svoje virtualno vlasništvo.

Na razini globalne reputacije ispitanik je dao primjer gdje su neki igrači imali ogroman utjecaj na samu igru svojim postupcima.

„Eve Online je specifičan po tome što ima dosta tih skandala gdje su igrači sa svojim likovima napravili vrlo velike štete ostalim igračima unutar te igre. Bilo je od kreiranja umjetnih banaka koje su popljakale

hrpetine novaca stvarnih novaca u apsurdnih vrijednostima sto tisuća dolara to je bio Eve central bank. Skandal do raznih špijuna koji su uništavali cijele alijanse zbog par tisuća playera tako da reputacija itekako je velik dio te priče.“

Ono što je bitno za razlikovanje statusa unutar servera kod *World of Warcraft* i *EVE Online* je gledanje na to što je pozitivan i negativan status. Unutar *EVE Online* prema ispitaniku toksično ponašanje je prihvatljivo ako donosi do pobjede i profita.

„Moje osobno iskustvo je da su igrači u Eve Online puno veći douchebagovi ako smijem tako primjetit, puno su veći douchebagovi. Ne diskriminira se na način da se diskriminira na rasu, spol ili slično tome ali bez beda se govori razno razne pogrdne riječi, dere se na ljude ali nitko to ne shvaća ozbiljno zato što je igra vrlo kompetativna i vrlo ima taj cutthroat stav i promiče ga tako da s te strane očekuje se od igrača da će bit douchebagovi i štoviše što dulje igraju treniraju ih u tom smjeru dosta je darvinistička.

Moje osobno iskustvo jest da ljudi bi pronašli kreativne načine kako da se popnu po toj ljestvici uspješnosti nisu svi načini ajmo reć moralno ispravni ponekad su vrlo neispravni ali igrači to gledaju zapravo kontekst cijele igre takve stvari ne da su dopuštene nego se stvara čak i određeni nebi reko zavist nego respect prema nekome koji je uspio izvest kvalitetan plot ajmo tako reć. Gleda se na način aha dobro je to smislio uspio je to provest svaka mu čast. Kao ja bi to isto napravio na njegovom mjestu.“

Način na koja je igra koncipirana i slobodu koja daje igračima bitno utječe na odnose koji će se stvoriti s drugim igračima. Dok se u *World of Warcraft* pristojno ponašanje uz visoku vještinu igranja nagrađuje u *EVE Online* toksično ponašanje te vještina igranja se najviše cijeni unutar te zajednice.

11. Anonimnost

Tijekom stvaranja online lika birate ime koje ćete dat svojem online liku. Prema tome igrači automatski su anonimni kada igraju online igre. Jedino što drugi igrači mogu na prvi pogled saznati je rasa, klasa i nivo igrača. Veliki broj ispitanika imao je slične odgovore oko anonimnog igranja online igara. Većina ispitanika izrazilo je kako ne otkrivaju svoj pravi identitet ali im nije problem neke informacije o sebi podijeliti s drugim igračima. Informacije koje otkrivaju su najčešće informacije o nacionalnosti, starosti i neke trivijalne informacije koje otkrivaju neke detalje ispitanika ali ništa što bi moglo upućivati na to tko su oni u pravom životu.

Ovakve situacije s igranjem u anonimnosti su tipične za interakcije između igrača koji nisu u guild-u. Ispitanici su dali primjere kako unutar guildova- postoji veća šansa da će otkrit svoj pravi identitet. Razlog tome su bliskiji odnosi s igračima iz gilde što stvara atmosferu gdje igračima nije problem otkrit malo više o sebi.

„Pa nisam držao distancu mislim nitko nije mene, to se nije pitalo, nije to bila tabu tema jednostavno tog nije nikog zanimalo ali često je bilo odakle si pitanje iz koje si zemlje to se govorilo i to je u biti nitko nije smatrao tabu ili da nekog to neće to reć ali uglavnom se nisu rijetko kad su bile priče te priče o osobnim stvarima nitko nije nikad pitao imaš li braću ili sestre koliko si star ili to ali to se donekle promijenilo kad sam našao donekle ozbiljan guild i tad je bilo moderno. Onda je sustav guildova bio puno jednostavniji nego danas i imat guild značilo je imat poseban guild kanal chat. Mogo si pričat priče s drugim ljudima u jednom otvorenom chatu kojem si mogo čut i onda su uglavnom svi ozbiljni igrači imali forume i obavezno je na tim forumima bio topic sa slikama i brbljaonice gdje se pričalo o svemu i svačemu tu su se svi ozbiljno predstavljali svi ozbiljni igrači tako da smo se mi u guildu svi međusobno znali i tu je već krenuo facebook tako da još uvijek imam tri ili četiri godine još uvijek imam te neke ljudi na facebooku i tako ali ono sad u nekoj široj javnosti to se nikad nije pričalo ni ništa ali u guildovima se u pravilu se znalo to.“

Igrači kada igraju s nepoznatim igračima s kojima nisu u nekom guildu ne zanimaju osobne informacije te osobe. Prema izjavama ispitanika čini se kako samo u guildovima je prihvatljivo otkrivati svoj pravi identitet. Jedina stvar koja dodatno otežava zadržavanje anonimnosti su programi za razgovor preko interneta koji su krucijalni za guildove. Igrači najčešće tijekom rješavanja nekih aktivnosti koriste te programe kako bi mogli lakše komunicirati jer je brzina u organizaciji bitna za rješavanje tih aktivnosti.

„Koristi se teamspeak, mumble i ostale stvari tako da neke takve stvari teško sakrit osim ako se ne koriste VPN-ovi i najčešće nema potrebe. Mislim postoje određena rezerviranost prema svima ali kažem ako s nekim igram 3 ili 4 godina nema smisla da imam guard prema toj osobi.“

12. Rasprava

Odgovori ispitanika pokazali da postoje neki kriteriji koji ispitanici imaju kod sklapanja poznanstava s drugim igračima. Također, neki od načina upoznavanja drugih igrača su otkriveni od ispitanika. Za ovo istraživanje postavila su se tri istraživačka pitanja.

1. Ispitanici koji su vješti igrači unutar online igara lakše će sklapati poznanstva za razliku od ispitanika koji to nisu.
2. Ispitanici koji preferiraju anonimnost kod sklapanja poznanstva unutar online igara teže sklapaju poznanstva u „offline“ svijetu.
3. Ispitanici koji otkrivaju svoj pravi identitet teže ostvaruju poznanstva unutar online igara.

Na prvo istraživačko pitanje prema izjavama ispitanika može se zaključiti da ispitanici koji su vješti igrači unutar online igara lakše sklapaju poznanstva za razliku od onih koji to nisu. Kroz ovo istraživanje vještina igranja kod igrača jedan je od najbitnijih kriterija kod sklapanja poznanstava. Ako igrač ima vještinu igranja koja mu omogućava da jednostavno rješava sve aktivnosti koje mu se nude unutar online igre onda taj igrač zbog svojeg statusa kao vješt igrač lakše će stupiti u kontakt s drugim igračima. Također, osim što će lakše stupiti u kontakt s drugim igračima taj igrač će prije biti prihvaćen unutar zajednice nego igrači koji nisu toliko vješti. Primjer za takvo ponašanje najbolje opisuje izjava od jednog ispitanika gdje su svi igrači unutar guild-a promijenili svoje rasporede kako bi mogli igrati s drugim igračem koji je jako mlad. Najbitniji razlog tome što su svi se prilagodili jest zbog vještine tog igrača. U slučaju da taj igrač nije bio vješt on bi samo bio mlad igrač za kojeg se ostali igrači ne bi toliko trudili. Ovaj primjer ponašanja među igračima mogao bi se povezati s interpretacijom društvenog kapitala kod Colemana, specifično uz teoriju racionalnog izbora gdje se svaka interakcija između individualaca gleda kao neka forma razmjene (Field, 2008). U ovom slučaju igrači razmjenjuju svoje vrijeme za igranje s drugim igračem kako bi od tog igrača dobili njegovu višu razinu vještine u rješavanju aktivnosti.

Na drugo pitanje prema izjavama ispitanika ne može se zaključiti da ispitanici koji preferiraju anonimnost kod sklapanja poznanstava unutar online igara teže sklapaju poznanstva u „offline“ svijetu. Ono što se može zaključiti od odgovora ispitanika jest da način i kriterij koji imaju tijekom sklapanja poznanstava unutar online igara ne utječe na njihov način sklapanja poznanstava u „offline“ svijetu.

Na treće pitanje prema izjavama ispitanika pravi identitet nije bitan drugim igračima kada nisu u zajedničkom guild-u. Ipak, nema dovoljno konkretnih izjava koje bi mogle potvrditi ovo istraživačko pitanje.

Način upoznavanja drugih igrača odvija se najviše pomoću *chat kanala*. U svim izjavama od ispitanika na pitanje o načinu upoznavanja *chat kanali* su imali najveću ulogu. Ono što je bitno za te kanale je zajednički interes koji spaja te igrače. Igrači se povezuju najviše zbog potrebe za lakše dostizanje nekog cilja koji su si postavili unutar te online igre. Ti ciljevi su raznoliki od PVP do PVE aktivnosti. Što se tiče kriterija svi ispitanici su u početku tvrdili kako nemaju neke specifične kriterije koji su im bitni kod upoznavanja drugih igrača. Jedino što su napomenuli je pristojno ponašanje od drugih igrača. Tijekom razgovora s ispitanicima ispostavilo se da ispitanici ipak imaju kriterije tijekom sklapanja poznanstava s drugim igračima. Nacionalnost, spol i vještina igranja su bitni kriteriji za ispitanike. Za neke ispitanike igranje s ljudima iste nacionalnosti je pozitivan ili negativan kriterij. Razlog pozitivnog je lakše komuniciranje i povezivanje s ljudima istog govornog područja. Za one kojima je nacionalnost negativan kriterij povijest i svađa koja se može razviti tijekom odnosa s tim igračima je nešto što ispitanici su htjeli izbjeći. Spol kao kriterij otkrio je da neki ispitanici vjeruju kako je jednostavnije igrati kao ženski spol u online igrama. Ispitanice su izrazile kako drugi igrači se znaju pristojnije ponašati prema njima jer su otkrili da su djevojke te da razina tolerancije na pogreške je veća prema njima nego što bi bila za druge igrače. Daleko najbitniji kriterij je razina vještine igranja online igre. Svim ispitanicima bitno je da osoba s kojom igraju tj. koju su upoznali i s kojom će možda nastaviti graditi neki odnos zna igrati tu online igru. „Kapital“ unutar online društvenog kapitala je vještina igranja. Igrači se povezuju zbog te vještine sve ostalo su samo dodatni kriteriji koje igrači imaju kako bi uspostavili neki odnos. Ako vještina igranja kod nekog igrača je vrlo visoka ostali kriteriji koje bi neki igrači imali tijekom sklapanja odnosa se zanemaruju. U slučaju da osoba koja ima tu visoku razinu vještine igranja je guild master nekog guilda zbog svojeg statusa kao vješt igrač lakše će pridobiti ostale vješte igrače kako bi mogli zajedno rješavati najteže aktivnosti koje su im ponuđene unutar online igre. Kako vještina igranja nije fizička vrijednost u smislu neko ekonomskog kapitala moglo bi se reći kako ta vrijednost vještine igranja jest društveni kapital koji igrači imaju unutar online igre. Ovakvi slučajevi događaju se unutar *World of Warcraft-a* i *EVE Online*. Razlike su u tome na koji način igra nagrađuje igrače za igranje. U *World of Warcraft* pozitivno, pristojno i vješto igranje nagrađuje igrače dok u *EVE Online* negativno ponašanje, vještina igranja i kompleksnost akcija koje se

provode u tom svijetu najviše nagrađuje igrače. Iako naše istraživanje nema adekvatan broj ispitanika da bi se mogle stvarati konkretne teorije, naše istraživanje može poslužiti kao referenca za moguće stvaranje upitnika za daljnja istraživanja na teme koje mogu nastat prema podacima dobivenim iz našeg eksplorativnog istraživanja.

Zaključak

Unutar našeg istraživanja otkrili su se neki načini i kriteriji koje igrači imaju tijekom sklapanja odnosa s drugim igračima. Spol, nacionalnost i vještina igranja su kriteriji koje igrači imaju tijekom sklapanja odnosa. Jedan dio ispitanika preferira igranje s igračima iste nacionalnosti. Drugi dio ispitanika ne preferira igranje s igračima iste nacionalnosti jer povezuju takvo igranje s negativnim iskustvima. Zanimljivo što neke nacionalnosti imaju specifične stereotipe. Skandinavske zemlje se najčešće gledaju kroz pozitivne stereotipe poput organiziranosti, pristojnosti i visokoj razini vještine igranja. Prema nekim ispitanicima igrači s područja istočne Europe povezani su uz negativnim stereotipima. Ovakvi stereotipi često se mogu čuti u offline svijetu što naznačuje na mogućnost toga da u slučaju kada igrači nisu anonimni njihova nacionalnost povećava ili smanjuje šanse za uspješno uspostavljanje nekog odnosa s drugim igračima.

Spol utječe na odnos između igrača i igračice. Prema ispitanicima igračice imaju veću šansu da budu prihvaćene unutar neke online zajednice bile one „dobre“ ili „loše“ igračice. Nažalost zbog malog uzroka ispitanica nije bilo moguće dodatno razjasniti kakve su sve razlike u tretmanu igračica u online svijetu. Bitno je napomenuti kako obje ispitanice su ustanovile kako muški igrači u kratkom vremenskom roku shvate da igraju s igračicom iako one same nisu priznale koji je njihov spol. Razlog tome je razlika u načinu komuniciranja ispitanica. Prema ispitanicama za razliku od muških igrača njihov ton tijekom komuniciranja je blaži te vjerojatnost da će ispitanice se ispričati za svoju pogrešku su veće nego kod muških igrača. Također, bitno je napomenuti da su skoro svi muški ispitanici na početku intervju tvrdili da spol ne utječe na njihovo ponašanje prema igračicama, ali kasnije se ustvrdilo da to nije istina. Primjer takvog ponašanje može se vidjeti u trenutku kada se igračica prijavi na program za komunikaciju te u trenutku kada igračica pozdravi igrača svi igrači pozdravljaju tu igračicu, ali u trenutku kada se igrač prijavi na program za komunikaciju količina igrača koji će pozdraviti tog igrača se drastično smanji. Moguće je da takvo ponašanje se događa zbog stereotipa da žene ne igraju online igre. Razlog takvog ponašanja potrebno je dodatno istražiti uz pomoć teorije roda.

Chat kanali su glavni instrumenti pomoću kojeg igrači stupaju u prvi kontakt s ostalim igračima. Sva komunikacija između igrača se događa u chat kanalima, ali razlika je u vrstama

kanala. Najčešće igrači kroz lokalne chat kanale traže druge igrače da zajednički pokušaju riješiti neki zadatak, ali zbog looking for a group alata potreba za takvim načinom komunikacije među igračima je oslabjela. Za igrače koji traže druge igrače koji su vješti u igranju chat kanali su i dalje glavni izvor pronalaska takvih igrača. Pristup nekim privatnim kanalima omogućen je samo za igrače s visokom vještinom igranja te online igre. Također, količina vremena koja je bila potrebna da se sastavi grupa igrača smanjila se s dolaskom looking for a group alata što nekim ispitanicima nije dobro jer trud koji ulažu drugi igrači u igranju se smanjuje. Prije tog alata u slučaju da je igrač loše igrao ili se ponašao toksično on bi bio izbačen te bi njegove šanse da nađe drugu grupu unutar servera bile smanjene.

Najbitniji kriterij igračima je vještina igranja te igre, što bolje igrači znaju igrati to lakše stupaju u kontakt s drugim igračima te im je lakše rješavati zajedničke aktivnosti jer su njihove vještine tražene među svim igračima. Ta vještina igranja njihov je društveni kapital s kojim utječu na način kako drugi igrači reagiraju na njih i kako drugi igrači imaju interakciju s njima. Ovakvi rezultati istraživanja pokazuju da u online svijetu kao i u offline svijetu odnosi između igrača su bitni. Kapital koji pojedinci stvore svojom vještinom i poznavanjem drugih pojedinaca (koji mogu pomoći s nekim ciljem) povećava njihov „status“ unutar zajednice. Problem s teorijom društvenog kapitala u ovom slučaju je definiranje vještine igranja. Je li vještina igranja prema Colemanu ljudski kapital ili društveni kapital? Prema ispitanicima vješti igrači dobivaju bolji tretman nego ostali igrači. Igrači žele pridobiti druge vješte igrače kako bi uspjeli riješiti teške zadatke. Drugi vješti igrači prema rezultatima znaju ostale vješte igrače jer imaju pristup chat kanalima koji su dostupni ostalim vještim igračima. Upravo zbog toga što je povezanost između tih igrača jaka ostali igrači koji nisu toliko vješti pokušavaju pridobiti te vješte igrače u svoju skupinu kako bi njihove šanse za uspjeh bile veće. Vještina igranja može se gledati kao zanat ali prava „vrijednost“ tih igrača je u povezivanju drugih igrača. Društveni kapital u online svijetu prema rezultatima istraživanja nije toliko drugačiji od društvenog kapitala u offline svijetu. Kao što je Jones Field (2008.) u svojoj knjizi Social Capital objasnio „odnosi su bitni“. Igrači stvaraju odnose kako bi mogli postići ciljeve koje inače samostalno ne bi mogli riješiti.

U obje online igre World of Warcraft i EVE Online kriteriji su bili slični te jedino što se razlikuje je način na koji igrači dolaze u kontakt, te kakvo ponašanje se nagrađuje kod igrača. Unutar World of Warcraft-a pristojno ponašanje i vještina igranja bitni su kriteriji za uspostavljanje

odnosa između igrača. EVE Online zbog samo načina kako se igra ta online igra jedini kriteriji koji se poštuje je vještina igranja. „Toksično“ ponašanje je prihvatljivo ako takvo ponašanje donese pozitivne rezultate za pojedinca ili grupu igrača. Ovakvi polarni kriteriji pokazuju da različite strukture igranja online igra mijenjaju način na koji igrači stupaju u kontakt te koji su im kriteriji pri uspostavljanju nekog odnosa. Zbog velike količine dostupnih online igara teško je zaključiti prema ovakvom eksplorativno istraživanju jesu li ovi kriteriji univerzalni za sve online igre. Od tri istraživačka pitanja jedino je prvo pitanje dobilo adekvatne odgovore od ispitanika pomoću kojih se moglo potvrditi da ispitanici koji su vješti igrači unutar online igara lakše će sklapati poznanstva za razliku od ispitanika koji to nisu. Na ostala istraživačka pitanja nije bilo dovoljno adekvatnih odgovora koji bi mogli potvrditi ili odbaciti da ispitanici koji preferiraju anonimnost kod sklapanja poznanstva unutar online igara teže sklapaju poznanstva u „offline“ svijetu, te ispitanici koji otkrivaju svoj pravi identitet teže ostvaruju poznanstva unutar online igara.

Literatura

- Adams, S. "Information Behavior and the Formation and Maintenance of Peer Cultures in Massive Multiplayer Online Role-Playing Games: A Case Study of City of Heroes" u Proceedings of DiGRA 2005 Conference, Vancouver, Canada, 2005
- Eklund, L., Ask, K. (2013.) „The strenuous task of maintaining and making friends: Tensions between play and friendship in MMOs“, u Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies, <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-strenuous-task-of-maintaining-and-making-friends-tensions-between-play-and-friendship-in-mmos/> (stranica posjećena 2. ožujka 2017.)
- Bourdieu, P., Wacquant, L. (1992) „An Invitation to Reflexive Sociology“, University of Chicago Press, Chicago.
- Coleman, J. (1988.) Social Capital in the Creation of Human Capital. American Journal of Sociology 94: 95-120.
- Field, J. (2008) „Social Capital“, 2. izdanje, London, Routledge
- Rheingold, Howard. „The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier“, MIT Press, 2000.
- Jones, S. (2002) „Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety“, Sage Publications Ltd
- Norman H, N., Lutz, E. (2002.) „Internet and society: A preliminary report“, IT & Society vol. 1 (1)
http://www.nomads.usp.br/documentos/textos/cultura_digital/tics_arq_urb/internet_society%20report.pdf
- Peel, J. (2013.) *Eve Online spy disbands major alliance from the inside, takes up to 400 billion ISK*, PCGamesN, <https://www.pcgamesn.com/eve/eve-online-spy-disbands-major-alliance-inside-takes-400-billion-isk> (stranica posjećena 13. ožujka 2017.)
- *A Regional Breakdown of The \$99.6 Bn Global Games Market (Free Report)* (2017.) Newzoo, <https://newzoo.com/insights/segments/pcmmo/> (stranica posjećena 10. ožujka 2017.)

- University of Jyvaeskylae. "*How Does Online Gaming Affect Social Interactions?.*" (2007.) Science Daily www.sciencedaily.com/releases/2007/09/070915110957.htm (stranica posjećena 11, ožujka 2017.)
- North Carolina State University. "Online gaming augments players' social lives, study shows." (2014.) ScienceDaily. www.sciencedaily.com/releases/2014/03/140327111516.htm (stranica posjećena 11, ožujka 2017.)
- *Thirty things to do in EVE Online*, (2016.), Ten Ton Hammer, <http://www.tentonhammer.com/guides/thirty-things-to-do-in-eve-online> (stranica posjećena 13, ožujka 2017.)
- *The Bloodbath of B-R5RB, Gaming's Most Destructive Battle Ever* (2014.), EVE Community, <https://community.eveonline.com/news/dev-blogs/the-bloodbath-of-b-r5rb/> (stranica posjećena 13, ožujka 2017.)
- *GT* 4/10M lf dps/heals!* (2016.) Battlenet forum, <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20752387861> (stranica posjećena 14, ožujka 2017.)
- *Distribution of computer and video gamers in the United States from 2006 to 2016, by gender* (2016.) Statista, <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/> (stranica posjećena 11, ožujka 2017.)